

INDICE

- 2 Il Progetto
4 Le scelte metodologiche
5 Il Progetto di classe prima - Metodo
6 Quaderno del corsivo
7 Letture
9 Discipline
10 Quaderno di matematica - Competenze in gioco e compiti di realtà
11 Strumenti per l'insegnante
12 Programmazione annuale
24 La certificazione delle competenze e i compiti di realtà
32 Compito di realtà - Una festa nel bosco
34 Compito di realtà - Amici a quattro zampe
36 Compito di realtà - Una festa in fondo al mare
38 Scheda di osservazione
- 39 ITALIANO**
40 Mi alleno con l'alfabeto
45 Come per magia
46 Suoni simili
47 CA - CO - CU | CIA - CIO - CIU
48 CIA - CIO - CIU
49 CE - CI | CHE - CHI
50 GA - GO - GU | GIA - GIO - GIU
51 GHE | GHI
52 GLI
53 GLI o LI?
54 Il suono GN
55 SCE - SCI
56 SCE - SCI
57 SCA - SCO - SCU
58 SCA - SCO - SCU - SCHE - SCHI
59 MB - MP
61 CU o QU?
62 Le parole capricciose
63 QU e CQU
64 BR - PR - TR - STR
66 Sillabe e parole
67 Accento
68 Menù del cuoco Remi
69 La E che unisce
- 70 La È che spiega
71 L'apostrofo
73 Le doppie
75 C'è - c'era - c'erano - cera
76 C'è - ci sono
77 C'era - c'erano
- 78 ALLA SCOPERTA DEI TESTI**
79 Il fiorellino disperato
80 Il bruchino Gigetto
81 I capricci di Giovannino
82 Una fifa mostruosa
83 I mocassini
84 La strega Genoveffa
85 Lo zio Aristide
86 Stellina
87 Avventura nel prato
88 Il coniglietto pauroso
89 Ernestino combinaguai
90 Il pupazzo di neve
91 Il rospo
92 Frutti di bosco
93 Per preparare i dolci...
94 Messaggi senza parole
- 95 STORIA - GEOGRAFIA**
96 Prima - dopo
97 Le parti del giorno
98 Dura di più - dura di meno
99 Mentre
100 Le ruote del tempo
101 Perché - perciò
102 Destra - sinistra
103 In alto - in basso - in mezzo
104 Sopra - sotto - davanti - dietro
105 I percorsi
106 Il salotto
107 La casa
108 Gli ambienti
- 109 MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA**
110 I numeri fino a 10
111 Addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri
112 I numeri fino a 20
113 Da 0 a 20
- 114 Sull'abaco e in tabella
115 Addizioni in colonna
116 Sottrazioni in colonna
117 Problemi
118 Dove sono?
119 Scopri la posizione - 4 passi con Riccetto
120 Qual è il frutto preferito?
121 Facciamo un po' di ordine
122 Com'è fatto?
- 123 CODING**
124 Quali sono i punti di forza dell'uso del coding nella didattica?
125 Il pensiero computazionale
126 Angry bird e il labirinto
127 Il gioco del robot
128 Coding con Micromondi
- 130 PROPOSTE OPERATIVE PER ALUNNI CON BES**
131 Fata Fiorella
132 L'automobile Camilla
133 La rana Verdolina
135 Papà pancione
136 Compleanno col morbillo
137 Al parco col nonno
138 Mi alleno con le letterine
140 Suoni simili
144 La parola corretta
145 Parole da scoprire
146 Sillabe in tabella
147 Mi alleno con le sillabe
148 Scrivo le frasi
149 Connettivi logici: E - O
150 Connettivi logici: NON
151 Quantitativi logici
152 Mi alleno a contare
153 Mi alleno con i numeri
154 Il numero 10
155 Maggiore, minore, uguale
156 Maggiore
157 Minore
158 L'addizione
159 La sottrazione
160 Problemino illustrato



ARDEA EDITRICE

AZIENDA CON SISTEMA
DI GESTIONE QUALITÀ
CERTIFICATO DA DNV GL
= ISO 9001 =

Via Capri, 67 - 80026 Casoria (Napoli)
Tel. +39 081-7599674 fax +39 081-2509571
www.ardeaeditrice.it
e-mail: ardeaeditrice@tin.it

Autore: Rosa Dattolico

Programmazione annuale, compiti di realtà: Giusi Landi

Responsabile editoriale: Roberto Capobianco

Redazione: Antonio Riccio

Illustrazioni: Francesca Ferrera

Grafica e impaginazione: Stefano Guarracino

Copertina: Stefano Guarracino

Tutti i diritti sono riservati.
© 2017 by Editrice Ardea Web s.r.l.

È assolutamente vietato riprodurre l'opera anche parzialmente e utilizzare l'impostazione, i concetti, gli spunti o le illustrazioni, senza l'autorizzazione della casa Editrice Ardea Web s.r.l.

2017	2018	2019	2020	2021
1	2	3	4	5

Questo volume è stato stampato presso
Arti Grafiche Italo Cernia - Via Capri, 67 - Casoria (NA) - ITALIA

IL PROGETTO



La struttura del corso

“**Strepitoso!**” è un Progetto ricco di proposte stimolanti che coniuga le esigenze dei bambini con quelle degli insegnanti della Scuola primaria, rispondendo con efficacia alle richieste della nuova scuola. Il Progetto, scandito nei tre anni, vuole attivare e sostenere le **abilità di base**, le **conoscenze significative**, le **competenze essenziali** attraverso un percorso organico e strutturato per permettere ai bambini il raggiungimento degli obiettivi previsti dalle Indicazioni Nazionali.

I contenuti significativi assumono come riferimento l'esperienza degli alunni e si sviluppano dalle **classi prime** alle **classi seconde e terze**, attraverso un apparato didattico articolato e completo che guida gli alunni alla scoperta mediante l'apprendimento attivo del “**fare**”, aiutandoli a comprendere e a costruire **chiavi di lettura** soggettive e oggettive del reale e del proprio mondo interiore.

La varietà delle proposte, articolate e graduali, valorizzano:

- **la centralità dei bambini**, rendendoli protagonisti del loro processo di apprendimento in quanto vengono rispettati i loro interessi e la personale motivazione ad apprendere;
- **il ruolo dei docenti**, che sostengono il processo formativo dei singoli alunni attraverso percorsi di apprendimento personalizzati.

L'impostazione metodologica, comune a tutti i volumi, rende il corso unitario e finalizzato a sviluppare la **competenza di lettura** attraverso una **varietà di testi** che guidano il lettore ad acquisire la consapevolezza delle diverse **strategie di lettura**:

- **lettura globale**: per farsi un'idea del contenuto;
- **lettura analitica**: per monitorare la comprensione;
- **lettura selettiva**: per cercare specifiche informazioni.

Letture

Le **letture** presentano una varietà di proposte che muovono da stimoli suggeriti dagli argomenti presentati nei testi. **Le proposte operative sono varie e mirano alla comprensione e all'analisi dei testi, alla riflessione sugli argomenti, alla produzione scritta, sostenuta da modelli di riferimento** tipici delle diverse tipologie testuali: testi **espressivi, informativi e pragmatici**.

Alcune attività rimandano al **lavoro di gruppo**, che permette il confronto, la discussione e la cooperazione nella costruzione e nello sviluppo delle competenze, favorendo il miglioramento delle abilità sociali: di comunicazione e di relazione con gli altri.

Formulato nell'**ottica dell'inclusione**, il Progetto presenta percorsi che consentono di affrontare e di approfondire i concetti in maniera graduale, permettendo a ciascun alunno di trovare risposte alle sue reali potenzialità attraverso la guida attenta verso una maggiore presa di coscienza di sé.

Nei volumi sono presenti i **compiti di realtà** per consentire all'alunno di affrontare situazioni reali, attivando il coinvolgimento di competenze disciplinari specifiche.

La dimensione **interdisciplinare e laboratoriale**, attraverso **itinerari integrati**, lascia ampi spazi di azione e di pensiero e offre opportunità per:

- valorizzare i diversi aspetti dell'esperienza dei bambini;
- sostenere modalità e stili di apprendimento personali, attivando i differenti tipi di "intelligenze";
- verificare "sul campo" le conoscenze e le competenze acquisite;
- scoprire attitudini e capacità personali per una conoscenza di sé;
- comprendere l'importanza dell'aiuto e della collaborazione;
- conoscere, condividere e rispettare le principali regole di comportamento nei vari ambienti di vita.

Discipline

Le diverse discipline per le classi prime e seconde vengono affrontate partendo sempre dall'**esperienza del bambino** che viene stimolato e guidato ad operare praticamente. Progressivamente, nelle **classi terze**, l'esperienza personale confluisce con gradualità in un sapere **sempre più disciplinare**.

Le immagini di vario tipo, presenti nei diversi volumi, hanno una valenza non solo estetica ma anche didattica.

Nei volumi sono presenti **pagine di verifica** per la rilevazione delle competenze conseguite dall'alunno, strutturate sul modello delle **prove Invalsi** per abituare il bambino ad affrontare questo tipo di prova.

Le scelte metodologiche

Importantissima risulta, pertanto, da parte degli insegnanti, la scelta dei **metodi** che devono:

- muovere dall'esperienza diretta di ciascun alunno e dalle sue esperienze pregresse: in famiglia, nella scuola, nella comunità territoriale e sociale di appartenenza;
- promuovere in classe un clima positivo di calda accoglienza e di serena operosità anche attraverso il lavoro di gruppo e la didattica laboratoriale;
- creare situazioni comunicative stimolanti e vivaci con l'apporto, gli interventi e il coinvolgimento di tutti, in cui ciascuno deve potersi ritagliare un ruolo e uno spazio di partecipazione;
- guidare all'ascolto attivo e partecipativo;
- valorizzare le qualità intellettive, affettive, cognitive, relazionali di ciascuno perché ogni alunno si senta considerato e spronato a dare il meglio di sé nel confronto anche con gli altri;
- problematizzare la realtà per cercare molteplici ipotesi di soluzione;
- motivare i vari percorsi di conoscenza, partendo dalle curiosità individuali o di gruppo per favorire un apprendimento gioioso attraverso ricerche e scoperte personali;
- proporre l'analisi delle regole linguistiche come scoperta, dovuta all'analisi testuale;
- sollecitare l'interesse per la lettura;
- consolidare la lettura con strategie diverse: lettura silenziosa, ad alta voce da parte dell'insegnante, animata, espressiva;
- arricchire il lessico con giochi linguistici;
- potenziare la scrittura di varie tipologie testuali con testi guidati;
- stimolare la fantasia, l'immaginazione e la creatività con conversazioni, confronti, osservazioni, manipolazione e rielaborazione dei testi;
- coscientizzare gli alunni su capacità e limiti personali (metacognizione), attraverso conversazioni e discussioni critiche.

Si tratta, come è facile notare, dei metodi della valorizzazione e della problematizzazione, della ricerca e della scoperta personale, del lavoro di gruppo e della manipolazione linguistica.

Solo dopo questo percorso, è molto più semplice far apprendere agli alunni le quattro abilità linguistiche fondamentali: **ascoltare, parlare, leggere, scrivere**. Con gradualità e continuità, attraverso la **didattica dell'ologramma**, come si può dedurre dai vari percorsi già evidenziati dalle scelte metodologiche.

IL PROGETTO DI CLASSE PRIMA METODO



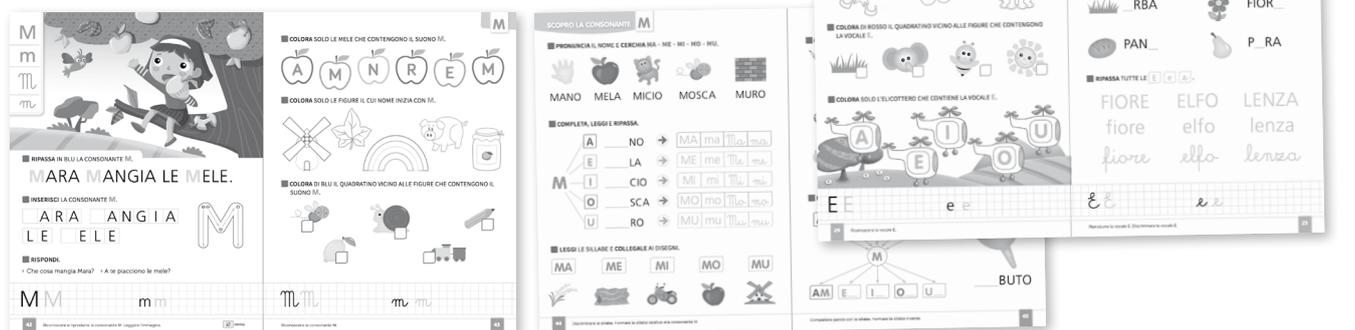
Il percorso metodologico alla letto-scrittura, presente nei **due volumi**, è condotto con **chiarezza** prestando massima attenzione alla **correttezza didattica** e all'efficacia d'uso, nel rispetto dei tempi reali di apprendimento dei bambini. L'insegnante ha la possibilità di scegliere un percorso strumentale di apprendimento basato sui quattro caratteri o di optare per un percorso nel quale prevale lo stampato maiuscolo, lasciando in entrambi i casi un ampio margine di ampliamento per l'approfondimento attraverso l'applicazione di ulteriori **strategie operative**.

Le pagine di apertura consentono il consolidamento dei **prerequisiti** e il coinvolgimento emotivo dei bambini attraverso le avventure di cinque simpatici personaggi: fata Corallina, il maghetto Pasqualino, il pirata Barbasonno e gli gnomi Gino e Carletto, che accompagneranno i piccoli nei primi tre anni di scuola. L'ascolto delle loro avventure contribuirà, inoltre, ad incentivare nei piccoli l'attività fantastica e creativa e renderà più significativa l'acquisizione di **conoscenze** e di **abilità**.

Le pagine del testo operativo sono state elaborate in modo da stimolare nei bambini un approccio creativo e multifunzionale. L'immagine costituisce un vero e proprio testo visivo; in questo caso, accompagna e sostiene il linguaggio verbale, favorendo l'acquisizione della letto-scrittura.

Percorso di apprendimento della letto-scrittura

- lettura dell'immagine e della frase che la sintetizza;
- isolamento della parola chiave che contiene la lettera da analizzare;
- pronuncia dei singoli suoni della parola chiave;
- lettura della parola chiave;
- pronuncia della lettera da analizzare;
- pronuncia dello stesso suono contenuto in altre parole e scoperta delle sillabe;
- formazione delle sillabe;
- completamento di parole con le sillabe;
- scrittura della lettera nei quattro caratteri.



I primi fonemi analizzati sono le vocali, a cui seguono le consonanti e i digrammi. Ogni lettera viene rappresentata con **gradualità** nei quattro caratteri di scrittura, con lo scopo di far notare all'alunno la corrispondenza tra i segni e avviare il processo naturale della lettura e della scrittura.

Le attività, di difficoltà graduale, si sviluppano su quattro pagine e le stimolazioni visive, fonetiche e grafiche favoriscono e rinforzano l'apprendimento.

Sono presenti pagine di **consolidamento** e pagine per **verificare** l'acquisizione delle **competenze**. Le difficoltà ortografiche vengono presentate con allegre filastrocche. Una piccola sezione di avvio alla riflessione linguistica conclude il percorso dell'apprendimento strumentale.

QUADERNO DEL CORSIVO



I bambini potranno allenarsi ed imparare il corsivo con tranquillità, acquistando sicurezza di giorno in giorno e consolidando i corretti movimenti della mano attraverso esercizi di **pregrafismo**.

LETTURE



Il percorso didattico privilegia le attività di comprensione del testo, di espressione orale e di **attività di gruppo** per valorizzare l'**apprendimento cooperativo** e la dimensione sociale dell'attività scolastica.

I primi testi, prevalentemente visivi e accompagnati da semplici didascalie, sono in stampato maiuscolo; in maniera graduale si affiancano, poi, testi in stampato minuscolo.

I percorsi tematici presentano brani motivanti, vicini alla realtà e agli interessi dei bambini, e brani di difficoltà graduale con opportuni **rimandi disciplinari**, che evidenziano la **trasversalità**

della lingua italiana in ogni percorso formativo.

La struttura, così articolata, permetterà ad ogni bambino di affrontare le **prove Invalsi** con buona autonomia. Le letture, completate da proposte operative di comprensione e di produzione orale e scritta, nei diversi generi testuali, realizzano un percorso completo, ripreso nei Laboratori linguistici per l'approfondimento dei testi espressivi, informativi e pragmatici.

I brani inseriti sono stati scelti con cura e sono stati completati e arricchiti da illustrazioni, che diventano materiale utile per l'educazione all'immagine.

Il percorso sulle stagioni e le festività si sviluppa attraverso i **Laboratori espressivi** con pagine catturanti per la bellezza grafica e stimolanti la fantasia e la creatività attraverso **Arte e immagine, Musica ed Educazione fisica**, permettendo all'alunno di utilizzare i diversi tipi di linguaggio, che ha imparato a conoscere, con una precisa intenzione comunicativa.

PRIME LETTURE

TRA LE ONDE DEL MARE

OSSERVA LE ILLUSTRAZIONI E RACCONTA LA STORIA, AIUTANDOTI CON LE DOMANDE.

RISPONDI

- Che cosa fa Pesciolino?
- Chi arriva dopo un po'?
- Che cosa fanno i due pesciolini?
- Chi arriva all'improvviso?
- Cosa fa il piccolo poppo?

ALTA LEGGIBILITÀ
TESTI FINIBILI PER BES & DSA
F7 AUDIOLIBRO

PRIME LETTURE

PICCHIO POSTINO

OSSERVA LE ILLUSTRAZIONI E RACCONTA LA STORIA, AIUTANDOTI CON LE DOMANDE.

RISPONDI

- Cosa fa Picchio Postino?
- A chi consegna la lettera?
- Cosa fa mamma gufo?
- Cosa fanno i gufetti?

Siamo in AUTUNNO

È AUTUNNO. GLI GNOMI GINO E CARLETTO VANNO NEL BOSCO IN CERCA DI CASTAGNE.

– LAGGIÙ CE NE SONO TANTE! – GRIDA CARLETTO.

– E CI SONO ANCHE TANTI FUNGHETTI! – ESCLAMA GINO.

E COSÌ SI AFFRETTANO A RIEMPIRE I LORO CESTINI E, COL CUORE GONFIO DI GIOIA, TORNANO A CASA.

AUT: • IMMAGINE

SEGLI I COLORI DELL'AUTUNNO. POI DISEGNA QUESTA STAGIONE SUL QUADERNO.

• Che cosa fanno gli gnomi Gino e Carletto?

• Ti sembrano allegri o tristi?

• Da che cosa si reggono?

PRIME LETTURE

AL CHIARO DI LUNA

LEGGI, POI RACCONTA OSSERVANDO LE IMMAGINI.

MIAO MIAO ESCE DALLA FINESTRA APERTA E RAGGIUNGE IL TETTO CON UN GRANDE SALTO.

GUARDA IN ALTO E SCOPRE LA LUNA E TANTE STELLE LUMINOSE.

MIAO MIAO SPALANCA GLI OCCHI PER LO STUPORE E CERCA DI CONTARE LE STELLE, MA SONO DAVVERO TANTE.

DOPO UN PO' INCONTRA MIMI, UNA GRAZIOSA GATTINA DAGLI OCCHI GRANDI E VERDI.

MIAO MIAO LE SORRIDE E INSIEME GUARDANO LE STELLE CHE ILLUMINANO LA NOTTE BUIA.

• Che cosa accade all'improvviso?

IMMAGINE E ILLUSTRA. POI RACCONTA.

LAVORO DI GRUPPO

• Cosa accadranno i due gattini passeggiando di notte sul tetto?

• Dividetevi in piccoli gruppi e disegnano illustri le scoperte dei due coraggiosi gattini.

L'AUTUNNO... E I SUOI DONI

È AUTUNNO!

GLI ALBERI DEL GIARDINO HANNO CAMBIATO COLORE; ALCUNE FOGLIE SONO ROSSE, ALTRE MARRONI E ALTRE ANCORA DORATE E PREZIOSE COME MONETE D'ORO. IL VENTO LE ACCAREZZA E LE STACCA PORTANDOLE A SPASSO PER IL CIELO. MOLTI ANIMALI VANNO IN LETARGO COME LO SCOIATTOLO, IL GIHIRO E LA TALPA.

LA CASTAGNA

HO IL VESTITO MARRONCINO E SOMIGLIO A UN CLORICINO. SON GUSTOSA E SAPORITA E DA TUTTI PREFERITA.

RISPONDI.

- Che cosa succede alla natura in autunno?
- Quanti il cielo?
- Come sono gli alberi?
- Molti animali come lo scoiattolo vanno in letargo. Ne conosci altri?
- Quali frutti ci regala l'autunno?

LO SCOIATTOLO

LO SCOIATTOLO HA GLI OCCHI SCURI, TONDI E, SULLA PUNTA DELLE ORECCHIE, HA LUNGHI CIUFFI DI PELL. HA LA CODA LUNGA E MORBIDA. IL SUO PELO È ROSSICCIO. LE UNGHIE DELLO SCOIATTOLO SONO ROBUSTE E RICURVE PERCIÒ SI ARRAMPICA CON AGILITÀ SUI TRONCHI DEGLI ALBERI.

• FACCIAMO BENEFIZI

Nel volume sono presenti i **compiti di realtà** per consentire al bambino di affrontare situazioni reali, mettendo in atto le competenze acquisite.

Particolare attenzione, infine, è stata posta alle **“Educazioni”**, tenendo conto dell'unitarietà del sapere e della necessità di promuovere lo sviluppo integrale della personalità del bambino.

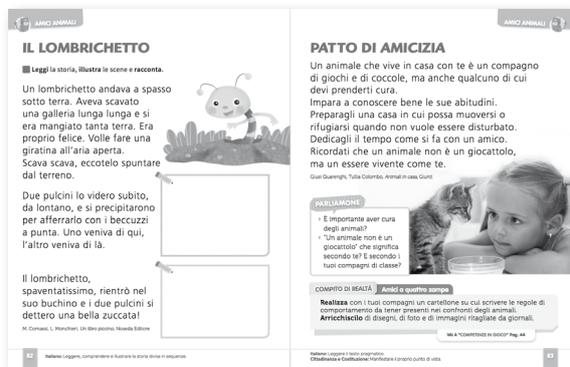
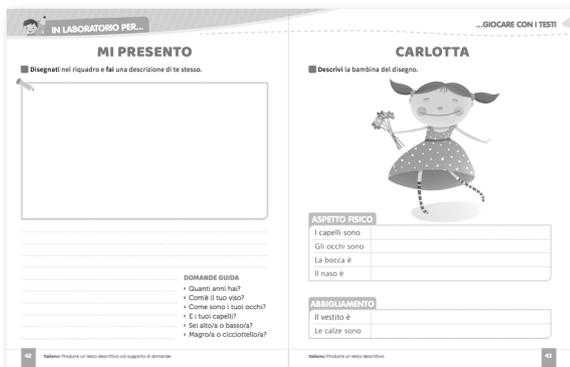
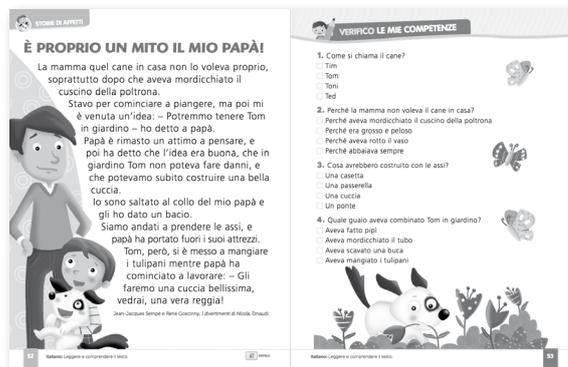
I racconti fantastici contenuti nel libro rappresentano per l'alunno e l'insegnante uno strumento prezioso per sviluppare la fantasia e la creatività.

Consentono all'insegnante:

- di animare la lettura dei testi con giochi e attività stimolanti.

Consentono all'alunno:

- di incuriosirsi per le storie fantastiche;
- di avvicinarsi ad una lettura autonoma e personale;
- di provare il piacere di leggere;
- di acquisire padronanza linguistica attraverso l'analisi dei contenuti dei testi;
- di sviluppare capacità cognitive convergenti e divergenti;
- di recuperare e sfruttare adeguatamente abilità linguistiche;
- di fruire ed utilizzare consapevolmente e creativamente la parola scritta.



DISCIPLINE



In tutte le discipline viene utilizzato un lessico adeguato all'età dei bambini. I contenuti proposti, inoltre, rispettano rigorosamente il lessico specifico della disciplina trattata.

Il percorso operativo della **matematica** è strutturato in sezioni: relazioni spaziali, uso dei connettivi, uso del linguaggio logico con relazioni e insiemi.

Il numero viene affrontato con diverse modalità di rappresentazione. Seguono attività mirate all'acquisizione di competenze sulle operazioni con i numeri: addizioni e sottrazioni fino al 9.

Vengono presentati i raggruppamenti sull'abaco per permettere la conoscenza della decina e la struttura dei numeri fino a 20.

I bambini vengono guidati ad operare sulla linea dei numeri, a calcolare addizioni e sottrazioni e a risolvere semplici problemi; a compiere confronti e misurazioni e semplici rilevamenti statistici.

I contenuti di **scienze** sono espressi con un linguaggio chiaro e preciso; le pagine, tutte operative, conducono l'alunno a costruire nuove conoscenze in modo giocoso, naturale e rigoroso.

I percorsi terminano con pagine di verifica per accertare i livelli di apprendimento di ciascuno.

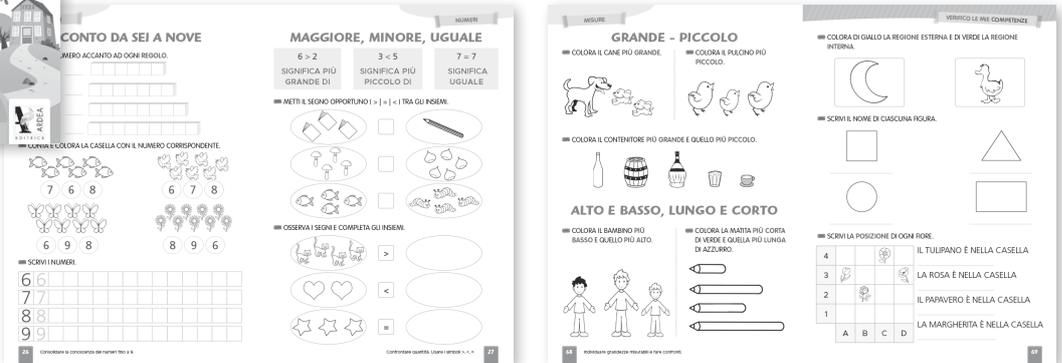
Le pagine relative al **tempo** avviano il bambino in maniera semplice, graduale, operativa, a comprendere i concetti di ciclicità e di durata; all'analisi del rapporto di successione, di contemporaneità e di causa-effetto.

Le pagine relative allo **spazio** hanno l'obiettivo di stimolare negli alunni la conoscenza dello spazio vissuto e la capacità di descriverlo e rappresentarlo, utilizzando correttamente gli indicatori spaziali.

QUADERNO DI MATEMATICA



Le schede presentate possono essere utilizzate come integrazione al lavoro proposto in classe o come percorso a sé stante. Diventano, pertanto, un ulteriore strumento per individualizzare anche nuovi percorsi di apprendimento.

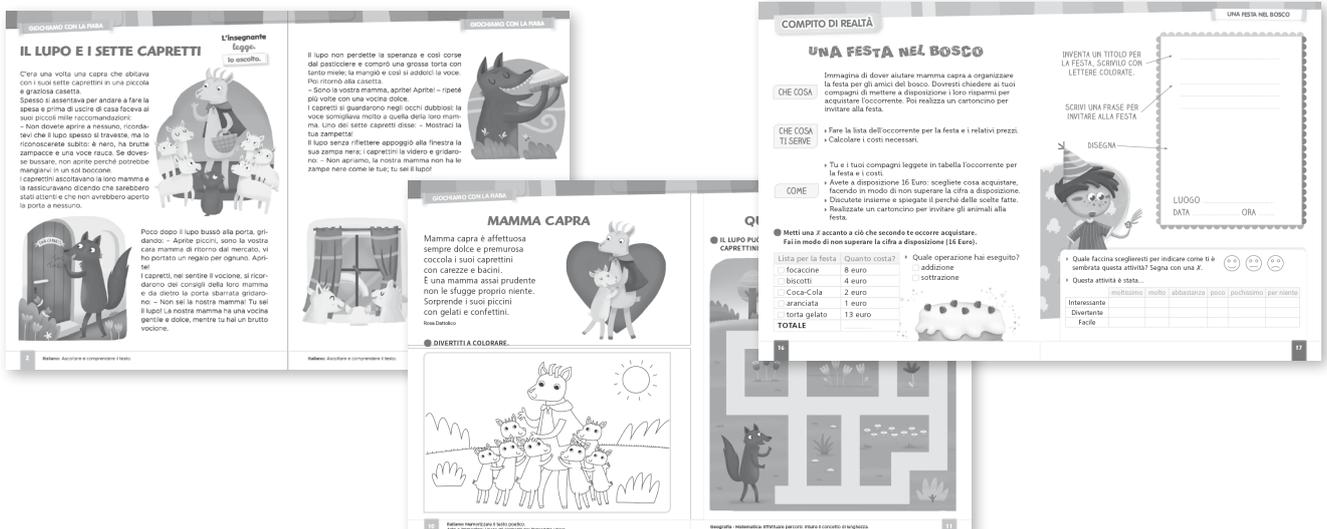


COMPETENZE IN GIOCO e COMPITI DI REALTÀ



Il volume di **Competenze in gioco** si divide in due sezioni: il laboratorio interdisciplinare con la fiaba **“Il lupo e i sette capretti”**; un breve percorso **sull’alimentazione**, nella prima, e i compiti di realtà, già presenti nel volume di lettura, nella seconda.

Le attività didattiche, adeguate alle capacità dei bambini, sviluppano i suddetti argomenti attraverso percorsi formativi in grado di mettere in gioco le competenze acquisite dagli alunni e di promuoverne altre, favorendo lo svolgimento dei **compiti di realtà**.



STRUMENTI PER L'INSEGNANTE

Guida e Libro Digitale



La Guida contiene una serie di spunti operativi e di idee da utilizzare ad integrazione ed espansione del libro di testo e dei volumi che compongono il Progetto. Le attività proposte si caratterizzano come suggerimenti e strategie finalizzati alla programmazione e alla realizzazione di percorsi individualizzati-personalizzati. **La Guida contiene:**

Programmazione annuale per competenze (con i traguardi per lo sviluppo delle competenze, gli obiettivi di apprendimento, le attività e i contenuti).

Rubriche per la valutazione dei compiti di realtà.

Schede operative (italiano, storia, geografia, matematica, scienze, tecnologia) per verificare e consolidare i livelli di apprendimento di ciascun alunno.

Comprensione e produzione di testi espressivi, informativi, pragmatici.

Proposte di didattica inclusiva per definire un curriculum funzionale, che miri a rispettare i diritti educativi per quegli alunni in difficoltà di apprendimento.

Coding per avviare i bambini al pensiero computazionale.

Libro digitale (DVD), che rappresentano un utile strumento di supporto di conoscenza per una efficace **didattica inclusiva**.



Progetto Accoglienza

per far sì che i bambini possano vivere i primi giorni di scuola in un clima sereno e positivo che faciliti la formazione di legami veri per crescere, con gioia, insieme ai compagni di classe. Il Progetto è ricco di attività stimolanti che potranno dare all'insegnante utili indicazioni sulla situazione di partenza di ciascun alunno.



Laboratorio Espressivo

Le proposte didattiche, in riferimento alla **musica** e all'**educazione fisica** presenti nei vari volumi del Progetto, vengono riprese e ampliate nel **Laboratorio espressivo**.

Esse rappresentano un utile supporto per l'insegnante al fine di impostare percorsi di lavoro che potrà arricchire, recuperando e valorizzando le esperienze vissute dagli alunni anche al di fuori dell'ambiente scolastico.

I primi due Laboratori, relativi alle classi prime e seconde, contengono le recite da utilizzare all'occorrenza mentre il volume delle classi terze contiene attività stimolanti per giocare con la fiaba e la favola.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Nelle pagine del libro di testo “**STREPITOSO!**”, i docenti possono trovare i percorsi necessari per i contenuti e le attività elencati nella seguente programmazione annuale.

Rispettando le varie tipologie metodologiche e didattiche, che attengono alla libera scelta di ogni docente, il curriculum delle discipline che qui si propone intende fornire un itinerario ragionato che parte dalle **competenze chiave europee** e dal **profilo dello studente**, così come declinato nelle Indicazioni 2012, per individuare contenuti e attività che mirino al raggiungimento degli **obiettivi di apprendimento** e di quei “**traguardi per lo sviluppo delle competenze**” che “rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l’azione educativa allo sviluppo integrale dell’alunno” (Indicazioni 2012).

CURRICOLO DI ITALIANO

Competenze chiave	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un’intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.
Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione	Indicazioni nazionali per il curriculum	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento ITALIANO	Attività e contenuti ITALIANO
Ascolto e parlato		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L’alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo...) con i compagni e gli insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione), rispettando i turni di parola. ◆ Comprendere l’argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe. ◆ Ascoltare testi narrativi ed espositivi, mostrando di saperne cogliere il senso globale, e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. ◆ Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un’attività conosciuta. ◆ Raccontare storie personali o fantastiche, rispettando l’ordine cronologico. ◆ Ricostruire verbalmente le fasi di un’esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conversazioni: ascoltare e parlare. ◆ Ascolto e comprensione di letture dell’insegnante. ◆ Parlato spontaneo, rispettando i turni di parola. ◆ Parlato pianificato, per raccontare storie ed esperienze.

Lettura		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. ◆ Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. ◆ Prevedere il contenuto di un testo semplice, in base ad alcuni elementi, come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. ◆ Leggere semplici testi, cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. ◆ Comprendere testi di diverso tipo, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. ◆ Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Lettura globale di frasi e parole. ◆ Lettura di singoli grafemi/fonemi. ◆ Sintesi di grafemi/fonemi per la lettura delle parole. ◆ Lettura espressiva ad alta voce. ◆ Lettura silenziosa. ◆ Strategie per la comprensione di testi di diverso genere: porre domande, individuazione di parole chiave, presentazione di semplici schemi.
Scrittura		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. ◆ Scrivere sotto dettatura, curando l'ortografia. ◆ Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). ◆ Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. 	<p>TESTI INFORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Descrizione di semplici oggetti, utilizzando lo schema descrittivo (dallo schema al testo / dal testo allo schema). ◆ Partendo da esperienze concrete, passare a una loro rappresentazione grafica, utilizzando simbologie opportune che rappresentino graficamente le relazioni logiche / spaziali / temporali che legano tra loro gli eventi. <p>TESTI ESPRESSIVI</p> <p>Descrizione</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Disegni di momenti di tristezza, felicità, paura, ecc., usando opportunamente immagini e colori. ◆ Individuazione degli elementi che connotano il vissuto: ogni elemento del disegno viene trasformato in un dato all'interno di una unità espressiva. ◆ Produzione di unità espressive collettive e individuali. ◆ Verbalizzazione: passare dall'unità espressiva al testo. <p>Narrazione</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Costruzione di favole relative a esperienze diverse (disegno e brevi testi). <p>Narrazione + descrizione</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Inserimento di unità espressive nelle favole relative a esperienze soggettive. <p>TESTI PRAGMATICI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Fruizione e produzione di testi pragmatico-sociali in relazione a scopi e destinatari diversi.

LA PUNTEGGIATURA

- ◆ Rappresentazione di una scena con vari elementi attraverso il disegno, i timbrini o incollando immagini ritagliate dai giornali:
 - verbalizzazione con il punto, la virgola, il punto e virgola;
 - il punto interrogativo per domandare;
 - il punto esclamativo per connotare.

Acquisizione ed espansione del lessico produttivo e ricettivo

- | | | |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ Capisce e utilizza, nell'uso orale e scritto, i vocaboli fondamentali. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Comprendere in brevi testi il significato di parole non note, basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. ◆ Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. ◆ Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Arricchimento del lessico attraverso la lettura dei testi proposti e riutilizzo dei diversi termini nei propri testi. |
|--|--|---|

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sulla lingua

- | | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali, relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscere se una frase è o no completa: costituita, cioè, dagli elementi essenziali. ◆ Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. | <p>STRUMENTALITÀ DEL LEGGERE E DELLO SCRIVERE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lettura dell'immagine e della frase che la sintetizza; ◆ isolamento della parola chiave che contiene la lettera da analizzare; ◆ pronuncia dei singoli suoni della parola chiave; ◆ lettura della parola chiave; ◆ pronuncia della lettera da analizzare; ◆ pronuncia dello stesso suono contenuto in altre parole e scoperta delle sillabe; ◆ formazione delle sillabe; ◆ completamento di parole con le sillabe; ◆ scrittura nei quattro caratteri. <p>(Replicare il percorso per tutte le lettere dell'alfabeto)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Introduzione dei vari digrammi e trigrammi, partendo da situazioni significative e rappresentazioni grafiche. ◆ Utilizzo di apposite schede. ◆ Scrittura di parole con le varie difficoltà ortografiche: ricorso a strategie didattiche diverse che utilizzano la forma del gioco per agevolarne la comprensione e l'utilizzo. ◆ Riconoscimento di soggetto, predicato ed espansioni, utilizzando giochi vari. ◆ Uso di frasi da tagliare per il riconoscimento del gruppo del soggetto e del gruppo del predicato. ◆ Riconoscimento e classificazione di nomi (di cosa, persona, animale) e di articoli (determinativi e indeterminativi). |
|---|---|---|

CURRICOLO DI STORIA E GEOGRAFIA

Competenze chiave	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione	Indicazioni nazionali per il curriculum	Si orienta nello spazio e nel tempo, dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Cittadinanza e Costituzione

Competenze chiave	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.
Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione	Indicazioni nazionali per il curriculum	Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche, alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento STORIA	Attività e contenuti STORIA
Organizzazione delle informazioni		IL TEMPO PASSA E TRASFORMA
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi, e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. ◆ Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Disegno di fatti ed esperienze in due momenti diversi. ◆ Ordinamento temporale dei disegni realizzati. ◆ Verbalizzazione (prima orale, poi scritta) delle situazioni, utilizzando i connettivi temporali. ◆ Costruzione di favole (disegni e brevi testi) relative a esperienze oggettive e verbalizzazione orale e scritta.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Strumenti concettuali		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Raccolta delle parole del tempo sul quaderno e in un cartellone murale.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. 	
Produzione scritta e orale		LA CONTEMPORANEITÀ <ul style="list-style-type: none"> ◆ Contemporaneità delle situazioni, partendo da esperienze reali; utilizzo di uno schema che permetta di rappresentare graficamente la contemporaneità. ◆ Verbalizzazione orale e scritta di situazioni di contemporaneità.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Racconta i fatti e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. ◆ Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite 	GIORNI, SETTIMANE, MESI, STAGIONI <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ordinamento di giorni, mesi, stagioni, anche utilizzando software didattico. ◆ Costruzione del “trenino della settimana e dei mesi”. ◆ Costruzione del “cerchio delle stagioni”.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento GEOGRAFIA	Attività e contenuti GEOGRAFIA
Orientamento		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno si orienta nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc...) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscimento di organizzatori spaziali nella realtà e su schede predisposte. ◆ Ordinamento spaziale di oggetti. ◆ Raccolta delle parole dello spazio sul quaderno e in un cartellone murale.
Linguaggio della geo-graficità		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici, progettare percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc...) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. ◆ Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. 	RAPPRESENTARE OGGETTI <ul style="list-style-type: none"> ◆ Osservazione e descrizione di oggetti presenti nell'ambiente. ◆ Rappresentazione grafica di alcuni elementi. ◆ Riproduzione di impronte degli oggetti più piccoli, utilizzando la farina, la sabbia o la tempera, per passare successivamente alla loro riproduzione grafica. ◆ Riconoscimento di impronte. RAPPRESENTARE AMBIENTI <ul style="list-style-type: none"> ◆ Uso di simboli per riprodurre oggetti più grandi e per produrre le prime semplici piantine. ◆ Costruzione in cartoncino della pianta dell'aula. ◆ Rappresentazione grafica della piantina dell'aula e della relativa legenda. RAPPRESENTARE PERCORSI <ul style="list-style-type: none"> ◆ Individuazione di destra e sinistra. Costruzione del braccialetto della destra/sinistra e giochi vari. ◆ Esecuzioni di percorsi nello spazio e sul quaderno.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Paesaggio		OSSERVAZIONE DELL'AMBIENTE E INDIVIDUAZIONE DELLE RELAZIONI OPPORTUNE
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. ◆ Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici. 	
Regione e sistema territoriale		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Rappresentazione grafica degli elementi dell'ambiente. ◆ Riconoscimento degli elementi naturali e artificiali; realizzazione di foto. ◆ Riconoscimento e verbalizzazione di rapporti di causa-effetto in situazioni di vita reale e per individuare le funzioni e le relazioni logiche nell'esplorazione dell'ambiente. ◆ Utilizzo della freccia del perché-perciò e verbalizzazione nei due sensi.

CURRICOLO DI MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA

Competenze chiave	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	<p>La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).</p> <p>La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda, sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.</p> <p>La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni, nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p>
Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione	Indicazioni nazionali per il curricolo	<p>Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p> <p>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica; e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento MATEMATICA	Attività e contenuti MATEMATICA
Numeri		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre,... ◆ Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ◆ Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. ◆ Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conoscenza delle quantità fino a 10. ◆ Uso di regoli. ◆ Scrittura di numeri. ◆ I numeri sulla linea dei numeri, in senso progressivo e regressivo entro il 9. ◆ Raggruppamenti in basi diverse. Rappresentazione di numeri in basi diverse. ◆ Rappresentazione di numeri in base 10. La decina. ◆ Conoscenza delle quantità fino a 20. Uso dell'abaco. ◆ Esecuzione di addizioni: come insieme unione, con i regoli, sulla linea dei numeri. ◆ Esecuzione di sottrazioni: con gli insiemi, con i regoli, sulla linea dei numeri. ◆ Svolgimento di problemi con l'addizione e con la sottrazione.
Spazio e figure		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. ◆ Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure. ◆ Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. ◆ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). ◆ Eseguire un semplice percorso, partendo dalla descrizione verbale o dal disegno; descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato. ◆ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. ◆ Disegnare figure geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Descrizione e classificazione di forme geometriche, utilizzando i blocchi logici, individuando somiglianze e differenze a livello di forma, colore, spessore. ◆ Costruzione di ritmi e insiemi con i blocchi logici. ◆ Individuazione di figure geometriche nella realtà. ◆ Disegno di figure geometriche. ◆ Esecuzione e rappresentazione di percorsi.
Relazioni, dati e previsioni		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. ◆ Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. ◆ Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. ◆ Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Classificazione di elementi vari, naturali e artificiali. ◆ Individuazione della relazione di appartenenza, di insiemi e sottoinsiemi, insieme pieno, vuoto, insieme unitario. ◆ Attività di confronto di insiemi (equipotenti – più o meno potenti). ◆ Concetto di minore, maggiore, uguale.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati. ◆ Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. ◆ Costruisce ragionamenti, formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri. ◆ Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici. ◆ Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici, che ha imparato ad utilizzare, siano utili per operare nella realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Raccolta di dati e rappresentazione attraverso istogrammi.
---	---	--

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento SCIENZE	Attività e contenuti SCIENZE
Esplorare e descrivere oggetti e materiali		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. ◆ Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti; formula domande, anche sulla base di ipotesi personali; propone e realizza semplici esperimenti. ◆ Individua nei fenomeni somiglianze e differenze; fa misurazioni, registra dati significativi; identifica relazioni spaziali/temporali. ◆ Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. ◆ Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando il linguaggio appropriato. ◆ Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. ◆ Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. ◆ Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Attività di osservazione e descrizione di oggetti attraverso i cinque sensi. ◆ Individuazione della funzione degli organi di senso. ◆ Individuazione della proprietà degli oggetti. ◆ Classificazione di oggetti.
Osservare e sperimentare sul campo		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Osservazione della realtà circostante: piante, animali, elementi del territorio; del clima; del trascorrere della giornata e delle stagioni. Rappresentazione grafica.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali; propone e realizza semplici esperimenti. ◆ Individua nei fenomeni somiglianze e differenze; fa misurazioni; registra dati significativi; identifica relazioni spazio/temporali. ◆ Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. ◆ Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando il linguaggio appropriato. ◆ Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. ◆ Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). ◆ Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Uso di simbologie opportune (legami logici / spaziali / temporali) per rappresentare le relazioni individuate nelle realtà.
--	---	---

L'uomo, i viventi e l'ambiente

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. ◆ Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. ◆ Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. ◆ Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. ◆ Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ I viventi e i non viventi: classificazione e caratteristiche. Rappresentazione grafica. ◆ Riconoscere le parti principali del proprio corpo.
--	--	---

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento TECNOLOGIA	Attività e contenuti TECNOLOGIA
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ◆ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ◆ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 	<p>Vedere e osservare</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Osservazione e classificazione di oggetti. ◆ Costruzione di oggetti vari, di cartelloni per le diverse attività scolastiche, di biglietti d'auguri, di semplici lavori per le festività o per piccole drammatizzazioni. ◆ Uso di giochi didattici (software didattico) per le diverse discipline. ◆ Utilizzo di programmi di videoscrittura: scrivere, formattare un testo. ◆ Utilizzo di software per disegnare.
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ◆ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ◆ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ◆ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. ◆ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	
	<p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ◆ Prevedere le conseguenze di decisioni e comportamenti personali o relativi alla propria classe. 	

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ◆ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. ◆ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizzo di software per introdurre gli alunni al coding: Micromondi e/o i giochi presenti sul sito www.code.org
Intervenire e programmare		
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. ◆ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ◆ Realizzare un oggetto in cartoncino, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ◆ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE

Competenze chiave	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.
Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione	Indicazioni nazionali per il curricolo	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento ARTE E IMMAGINE	Attività e contenuti ARTE E IMMAGINE
Esprimersi e comunicare		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. ◆ Trasformare immagini e materiali, ricercando soluzioni figurative originali. ◆ Sperimentare tecniche e strumenti diversi per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ I colori primari: colorare con i colori a tempera o a pastello oggetti rossi, gialli e blu presenti nell'ambiente. ◆ Uso creativo del colore per esprimere vissuti: colori primari e secondari – caldi e freddi. ◆ Utilizzo della linea di terra e di cielo e inserimento di elementi del paesaggio fisico (anche ricorrendo a software multimediali). ◆ Rappresentazione grafica delle stagioni.
Osservare e leggere le immagini		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. ◆ Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio), individuando il loro significato espressivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Colori primari e secondari. ◆ Colori caldi e colori freddi. ◆ La figura e lo sfondo. ◆ Rappresentazione di figure umane con uno schema corporeo strutturato.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento MUSICA	Attività e contenuti MUSICA
Esprimersi e comunicare		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. ◆ Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Improvvisazione di suoni con materiale vario. ◆ Sonorizzazione di racconti e filastrocche.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. ◆ Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Canti a una o più voci.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. ◆ Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Giochi per riconoscimento di ritmo, intensità, altezza.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Giochi di trasformazione dei suoni in simbologie non convenzionali.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento EDUCAZIONE FISICA	Attività e contenuti EDUCAZIONE FISICA
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma successiva e, poi, in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). ◆ Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Giochi per gli schemi motori e posturali. ◆ Giochi per la conoscenza del corpo e per la posizione del corpo nello spazio.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. ◆ Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coreografie, anche finalizzate a semplici drammatizzazioni.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. ◆ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, le diverse tecniche della gestualità. ◆ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi, e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. ◆ Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport. ◆ Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare, applicandone indicazioni e regole. ◆ Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. ◆ Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Giochi di squadra. ◆ Le regole del gioco.
Salute, benessere, prevenzione e sicurezza		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico, legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conversazioni per la prevenzione e la sicurezza in ambienti diversi (a scuola, a casa, per strada).

La certificazione delle competenze e i compiti di realtà

L'attuale normativa italiana rende obbligatoria nella Scuola la certificazione delle competenze. Nel primo ciclo di istruzione, va consegnato alle famiglie un documento attestante i livelli di competenza raggiunti, al termine della classe V e al termine della scuola secondaria di I grado.

Con la **C.M. n. 3 del 13 febbraio 2015** e le Linee Guida per la certificazione delle Competenze, riviste nel 2017, il MIUR ha proposto alle scuole del primo ciclo un modello nazionale per la certificazione delle competenze degli allievi e ne ha fornito una solida giustificazione pedagogica e didattica. Le nuove Linee Guida ripropongono essenzialmente quelle precedenti; il modello per la certificazione delle competenze fa riferimento alle competenze chiave europee del 2006, articolate in dettaglio dalle competenze previste dal Profilo che, però, sono state ridotte nel numero e semplificate, come richiesto dalle scuole che hanno sperimentato il modello.

Il punto di partenza è costituito dalle Indicazioni 2012. Da esse le Linee Guida traggono alcune considerazioni fondamentali:

- 1) la maturazione delle competenze costituisce la finalità essenziale di tutto il curricolo;
- 2) le competenze da certificare sono quelle contenute nel Profilo dello studente;
- 3) le competenze devono essere promosse, rilevate e valutate in base ai traguardi di sviluppo disciplinari e trasversali riportati nelle Indicazioni;
- 4) le competenze sono un costrutto complesso che si compone di conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni, potenzialità e attitudini personali;
- 5) le competenze devono essere oggetto di osservazione, documentazione e valutazione;
- 6) solo al termine di tale processo si può giungere alla certificazione delle competenze, che nel corso del primo ciclo va fatta due volte, al termine della scuola primaria e al termine della scuola secondaria di primo grado.

La scheda ministeriale

I 4 livelli per la certificazione delle competenze

Le competenze chiave per l'apprendimento permanente (Parlamento europeo e Consiglio, 2006)

Dal profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione (Indicazioni 2012)



Istituzione scolastica

**SCHEDA PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE
AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**

Il Dirigente Scolastico

Visti gli atti d'ufficio relativi alle valutazioni espresse dagli insegnanti e ai giudizi definiti dal Consiglio di classe in sede di scrutinio finale;
tenuto conto del percorso scolastico ed in riferimento al Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione;

CERTIFICA

che l'alunn
nato il a il
ha frequentato nell'anno scolastico/..... la classe sez. con orario settimanale di ore;
ha raggiunto i livelli di competenza di seguito illustrati.

Livello	Indicatori esplicativi
A - Avanzato	L'alunno svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
Intermedio	L'alunno svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C - Base	L'alunno svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D - Iniziale	L'alunno, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note.

Data

Il Dirigente Scolastico

Competenze chiave europee ¹	Competenze dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione ²	Livello
1 Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	
2 Comunicazione nelle lingue straniere	E' in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	
3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.	
4 Competenze digitali	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.	
5 Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.	
6 Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di un sano di "vita sano e corretto". E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	
7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	
8 Consapevolezza ed espressione culturale	Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.	
9 L'alunno ha inoltre mostrato significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:		

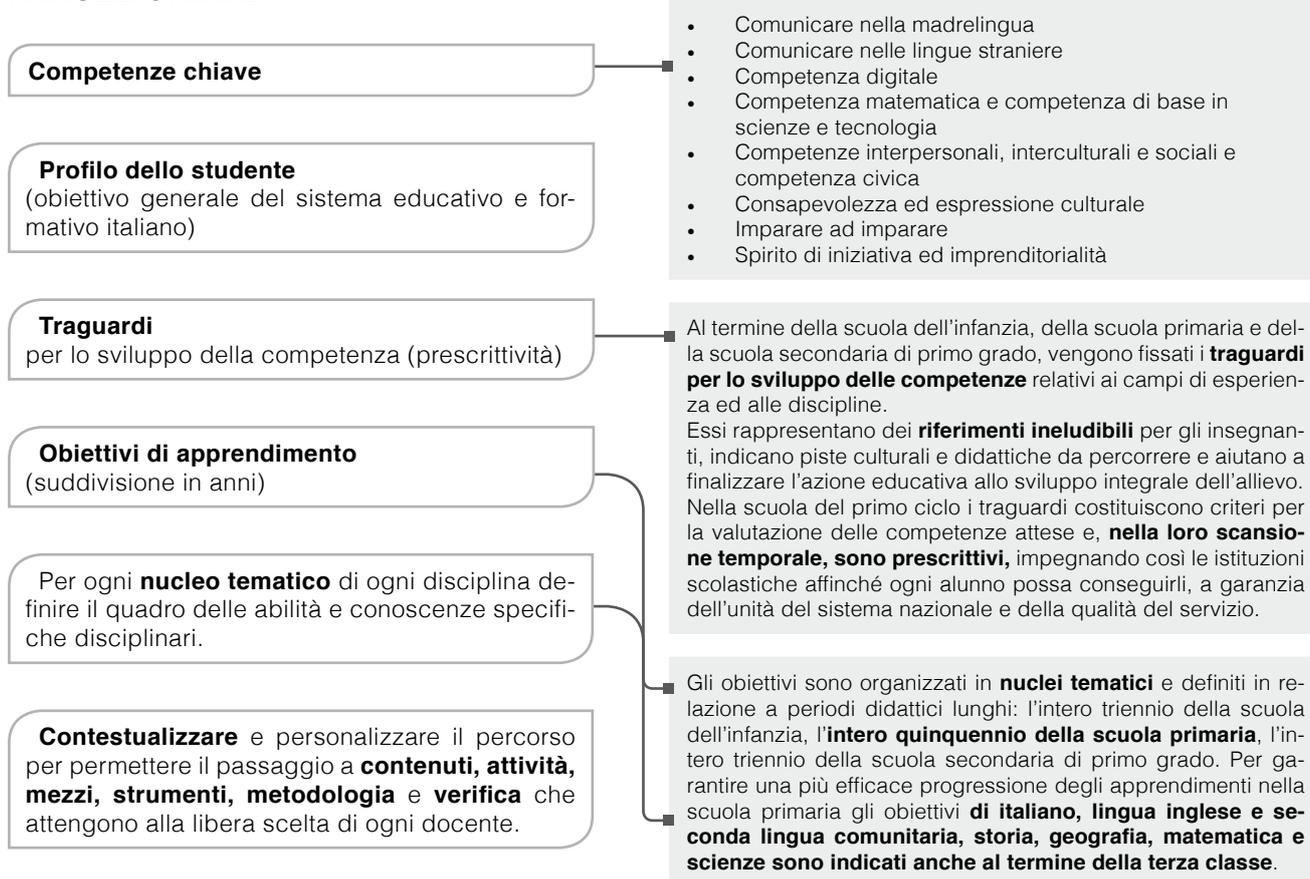
¹ Dalla Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 del Parlamento europeo e del Consiglio.
² Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012.

Nelle Linee Guida si specifica, inoltre, che la certificazione delle competenze va intesa non “come semplice **trasposizione degli esiti degli apprendimenti disciplinari**, ma come valutazione complessiva in ordine alla **capacità degli allievi di utilizzare i saperi acquisiti per affrontare compiti e problemi, complessi e nuovi, reali o simulati**. Con l’atto della certificazione si vuole richiamare l’attenzione sul nuovo costrutto della competenza, che impone alla scuola di ripensare il proprio modo di procedere, suggerendo di utilizzare gli apprendimenti acquisiti nell’ambito delle singole discipline all’interno di un più globale processo di crescita individuale. Non ci si può quindi accontentare di accumulare conoscenze, ma occorre trovare il modo di stabilire relazioni tra esse e con il mondo al fine di elaborare soluzioni ai problemi che la vita reale pone quotidianamente”.

La valutazione delle competenze è, dunque, un atto dovuto che

- viene “**certificata**” in due momenti temporali ben precisi (fine V Primaria – fine Secondaria di I grado)
- viene prevista a **conclusione di ogni Unità di Apprendimento** e presuppone
 - la **costruzione di UdA** che abbiano al loro termine la definizione di un compito di realtà con relative rubriche di valutazione, nella consapevolezza che non si possono valutare le competenze con prove oggettive; agli insegnanti viene, infatti, chiesto di ripensare le programmazioni sotto forma di Unità di Apprendimento, non più a partire dai contenuti disciplinari, ma in funzione dell’effettivo esercizio delle competenze
 - un percorso didattico che fa uso di **metodologie attive**, in quanto la competenza diventa criterio che **filtra e vincola la scelta delle metodologie**
- si fonda, in definitiva, su un percorso di progettazione, che parte necessariamente dal contesto classe, e che può essere sintetizzato nel modo seguente
 - Indicazioni nazionali (che forniscono il necessario riferimento normativo, con la delineazione di competenze e obiettivi di apprendimento)
 - Costruzione di UdA
 - Valutazione delle competenze attraverso compiti di realtà/osservazioni/autovalutazioni con relativa costruzione di rubriche di valutazione/schede di osservazione/schede di autovalutazione.

PAROLE CHIAVE



LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ATTRAVERSO L'AUTOVALUTAZIONE, L'ETEROVALUTAZIONE, L'ANALISI DELLA PRESTAZIONE

Oltre alla consueta verifica degli apprendimenti, il docente valuta dunque le competenze, per determinare come l'alunno sappia utilizzare in situazioni complesse le conoscenze e le abilità apprese.

Autovalutazione – eterovalutazione – analisi della prestazione

Le linee guida per la certificazione delle competenze affermano che per la loro valutazione occorre “accertare se l'alunno sappia utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite nelle diverse discipline (gli apprendimenti) **per risolvere situazioni problematiche complesse e inedite**, mostrando un certo grado di **autonomia e responsabilità** nello svolgimento del compito”.

Continuano, subito dopo, chiarendo che “è ormai condiviso a livello teorico che la competenza si possa accertare facendo ricorso a **compiti di realtà** (prove autentiche, prove esperte, ecc.), **osservazioni sistematiche** e **autobiografie cognitive**”.

La **valutazione delle competenze** deve prevedere, dunque, momenti di autovalutazione (tramite diari di bordo, testi autobiografici, narrazioni...), momenti di **eterovalutazione** (osservazioni in itinere da parte del docente), **analisi della prestazione** (attraverso il compito di realtà).

È importante riflettere su questi tre aspetti, a partire dalla lettura delle Linee Guida per la certificazione delle competenze:

1 AUTOVALUTAZIONE

“Si tratta di far raccontare allo stesso alunno quali sono stati gli aspetti più interessanti per lui e perché, quali sono state le difficoltà che ha incontrato e in che modo le abbia superate, fargli descrivere la successione delle operazioni compiute evidenziando gli errori più frequenti e i possibili miglioramenti e, infine, far esprimere l'autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo produttivo adottato. La valutazione attraverso la narrazione assume una funzione riflessiva e metacognitiva nel senso che guida il soggetto ad assumere la consapevolezza di come avviene l'apprendimento.”¹

Si propone la seguente scheda:

► Quale faccina sceglieresti per indicare come ti è sembrata questa attività? Segna con una **X**. 

► Questa attività è stata...

	moltissimo	molto	abbastanza	poco	pochissimo	per niente
Interessante						
Divertente						
Facile						

2 ETEROVALUTAZIONE

“Gli strumenti attraverso cui effettuare le osservazioni sistematiche possono essere diversi – griglie o protocolli strutturati, semistrutturati o non strutturati e partecipati, questionari e interviste – ma devono riferirsi ad aspetti specifici che caratterizzano la prestazione (indicatori di competenza) quali:

- **autonomia:** è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace;
- **relazione:** interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo;
- **partecipazione:** collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo;
- **responsabilità:** rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta;
- **flessibilità:** reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.;
- **consapevolezza:** è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.”²

SCHEDA DI OSSERVAZIONE

	<input type="radio"/> Livello avanzato	<input type="radio"/> Livello intermedio	<input type="radio"/> Livello iniziale	<input type="radio"/> Livello base
AUTONOMIA	<input type="radio"/> È capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.	<input type="radio"/> È capace di reperire strumenti o materiali necessari e di usarli in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> È capace di reperire semplici strumenti o materiali necessari e di usarli in modo opportuno.	<input type="radio"/> È capace di reperire semplici strumenti o materiali necessari e di usarli in modo opportuno, con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
RELAZIONE	<input type="radio"/> Interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.	<input type="radio"/> Interagisce in modo soddisfacente con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.	<input type="radio"/> Interagisce con i compagni, creando un clima sufficientemente propositivo.	<input type="radio"/> Occorre stimolarlo, perché interagisca con i compagni in modo propositivo.
PARTECIPAZIONE	<input type="radio"/> Collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	<input type="radio"/> Collabora in modo soddisfacente, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	<input type="radio"/> È sufficientemente collaborativo, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	<input type="radio"/> Occorre stimolarlo perché abbia un atteggiamento collaborativo, per chiedere e offrire il proprio contributo.
RESPONSABILITÀ	<input type="radio"/> Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.	<input type="radio"/> Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta, con sufficiente senso di responsabilità.	<input type="radio"/> Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta, con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
FLESSIBILITÀ	<input type="radio"/> Reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.	<input type="radio"/> Reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc. in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Reagisce a situazioni o esigenze non previste con soluzioni funzionali.	<input type="radio"/> Reagisce a situazioni o esigenze non previste con soluzioni standard.
CONSAPEVOLEZZA	<input type="radio"/> È del tutto consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	<input type="radio"/> È consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	<input type="radio"/> È sufficientemente consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	<input type="radio"/> Occorre invitarlo a riflettere, perché sia consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.

Scheda integrale a pagina 38.

3 ANALISI DELLA PRESTAZIONE ATTRAVERSO I COMPITI DI REALTÀ

“I compiti di realtà si identificano nella richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. **Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, si ritiene opportuno privilegiare prove per la cui risoluzione l'alunno debba richiamare in forma integrata**, componendoli autonomamente, più apprendimenti acquisiti. La risoluzione della situazione-problema (compito di realtà) viene a costituire il prodotto finale degli alunni su cui si basa la valutazione dell'insegnante.”³

Occorre, in tal senso, costruire situazioni-problema tali da sollecitare la riorganizzazione delle risorse possedute dal soggetto, il più possibile vicine alla sua esperienza. Tali situazioni-problema devono avere il carattere della complessità, così come sono complesse le situazioni che ci si trova ad affrontare nella vita reale. Esempi di compiti autentici posso essere, allora, l'allestimento di una mostra di fine anno, una drammatizzazione, la costruzione di un giornalino scolastico, i giochi di ruolo, progettazioni di uscite sul territorio, organizzazione di eventi con relativa produzione di brochure, volantini, ecc., ricerche di gruppo, esperimenti.

In questa guida si propone un format per la visualizzazione sinottica delle **competenze chiave europee**, del **profilo dello studente**, dei **traguardi per lo sviluppo delle competenze** e degli **obiettivi di apprendimento** (che integrano **conoscenze** e **abilità** e concorrono al raggiungimento dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze) **coinvolti nel compito di realtà previsto al termine della UdA**, nella consapevolezza che non si può slegare una situazione-problema dal contesto didattico nel quale è inserito. Gli obiettivi di apprendimento sono organizzati per **nuclei tematici** (Indicazioni 2012).

¹ Linee Guida per la certificazione delle competenze

² Linee Guida per la certificazione delle competenze

³ Linee Guida per la certificazione delle competenze

COMPITO DI REALTÀ PREVISTO

TITOLO	
DISCIPLINE COINVOLTE	
DESTINATARI	
PRODOTTO FINALE	
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
La competenza viene definita come "Quell'insieme di conoscenze, abilità, capacità che attivano nella loro integrazione livelli di autoconsapevolezza e di responsabilità" (Quadro Europeo delle Qualifiche-2008).	Viene inserito lo stralcio del profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione. "Il conseguimento delle competenze delineate nel Profilo costituisce l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo italiano". ⁴	I traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria hanno carattere prescrittivo. ⁵	Gli obiettivi di apprendimento sono organizzati in nuclei tematici. ⁶	Gli obiettivi di apprendimento integrano conoscenze e abilità e concorrono al raggiungimento dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Lo strumento funzionale per la rilevazione delle evidenze da osservare per stabilire se un dato traguardo per lo sviluppo della competenza è stato raggiunto è la rubrica di valutazione.

Per rubrica si intende un "Prospetto sintetico di descrizione di una competenza utile a identificare ed esplicitare le aspettative specifiche relative ad una determinata disciplina e ad indicare il grado di raggiungimento degli obiettivi prestabiliti" (Castoldi).

Vengono proposte, per ogni compito di realtà, rubriche di valutazione, secondo il seguente format, a partire dalla tabella delle competenze e degli obiettivi di apprendimento.

⁴ *Annali della P.I. – Anno LXXXVIII, Indicazioni nazionali per il Curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012, Monnier, 2012, p. 15*

⁵ *Annali della P.I. – Anno LXXXVIII, Indicazioni nazionali per il Curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012, Monnier, 2012, p. 18*

⁶ *Annali della P.I. – Anno LXXXVIII, Indicazioni nazionali per il Curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012, Monnier, 2012, p. 18*

COMPETENZE	DIMENSIONI ⁷ (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ)
E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ**

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
La competenza viene definita come "Quell'insieme di conoscenze, abilità, capacità che attivano nella loro integrazione livelli di autoconsapevolezza e di responsabilità" (Quadro Europeo delle Qualifiche-2008).	Viene inserito lo stralcio del profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione. "Il conseguimento delle competenze delineate nel Profilo costituisce l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo italiano". ⁴	I traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria hanno carattere prescrittivo. ⁵	Gli obiettivi di apprendimento sono organizzati in nuclei tematici. ⁶	Gli obiettivi di apprendimento integrano conoscenze e abilità e concorrono al raggiungimento dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze.

La costruzione della rubrica prevede le seguenti fasi: individuazione della competenza e sua scomposizione nelle dimensioni che si vogliono valutare; determinazione concreta di compiti e criteri; esplicitazione degli indicatori (le evidenze da osservare) e relativa costruzione di scale di livello.

COMPETENZE	DIMENSIONI	CRITERI	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrive semplici frasi ortograficamente corrette.	<input checked="" type="checkbox"/> Scrive frasi corrette dal punto di vista ortografico.	<input type="checkbox"/> Scrive frasi corrette dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	<input type="checkbox"/> Scrive frasi sufficientemente corrette dal punto di vista ortografico.	<input type="checkbox"/> Con l'aiuto dell'insegnante scrive parole corrette.
		Scrive testi pragmatici.	<input type="checkbox"/> Formula e scrive autonomamente una semplice ed efficace frase adatta all'invito.	<input checked="" type="checkbox"/> Formula e scrive in modo soddisfacente una semplice frase adatta all'invito.	<input type="checkbox"/> Formula e scrive con l'aiuto dell'insegnante una semplice frase adatta all'invito.	<input type="checkbox"/> Formula con l'aiuto dell'insegnante una semplice frase adatta all'invito.

Le linee tratteggiate possono aiutare a visualizzare graficamente il livello complessivo e dunque ad assegnare all'alunno il livello finale di competenza.

⁷ Dimensioni – criteri – indicatori - livelli cfr. Wiggins, 1998; Comoglio, 2004; Castoldi, 2009

ALCUNE PUNTUALIZZAZIONI

Nelle rubriche di valutazione si è tenuto conto dei **quattro livelli** per la certificazione delle competenze del modello ministeriale, secondo i quali

Livello avanzato:	risolve problemi complessi con padronanza, autonomia e responsabilità.
Livello intermedio:	risolve problemi in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità.
Livello base:	risolve problemi in situazioni nuove, applicando a livello base regole e procedure
Livello iniziale:	l'alunno è guidato per svolgere compiti semplici in situazioni note.

È evidente che vengono poste in evidenza le positività, osservando i “pieni”, più che i “vuoti”.

Come esplicitamente affermato nelle Linee Guida per la certificazione delle competenze **"Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, si ritiene opportuno privilegiare prove per la cui risoluzione l'alunno debba richiamare in forma integrata**, componendoli autonomamente, più apprendimenti acquisiti".

In questa guida, vengono pertanto proposti compiti di realtà che chiamano in causa più discipline. Spesso è stata presa in considerazione la **competenza digitale**, competenza richiamata con forza dal recente Piano Nazionale Scuola Digitale che propone il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale, con la finalità di dare ai nostri studenti le chiavi di lettura del futuro.

Alcune Unità di Apprendimento prevedono l'utilizzo del **modello didattico EAS** (Episodi di Apprendimento Situati), messo a punto dal prof. Rivoltella (professore ordinario di Didattica e Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento presso L'Università Cattolica del S. Cuore di Milano). Tale modello utilizza la strategia della flipped classroom, vale a dire della lezione capovolta.

IL FASCICOLO ALUNNI

Per valutare competenze occorre predisporre compiti di realtà, compiti autentici, vale a dire progetti didattici atti a rendere esplicita una determinata competenza; essi si esplicitano in contesti reali (o simili al reale) e complessi, in una costruzione attiva e consapevole del sapere, usata in modo responsabile, creativa, autonoma, pertinente, flessibile, consapevole...

In realtà, delle competenze noi possiamo solo vederne le evidenze, gli effetti, il risultato di un'interazione sinergica di varie componenti. Esemplificativa è la metafora dell'iceberg utilizzata da Castoldi: la parte evidente rappresenta "cosa" si apprende; la parte sommersa rappresenta il "come" si apprende.

Pertanto, occorre creare situazioni-problema nelle quali l'alunno mobiliti le risorse a disposizione in vista della risoluzione del problema.



Qual è la situazione problema

Quali sono le risorse che gli servono, da mobilitare per la risoluzione del problema (saperi e saper fare necessari)

COMPITO DI REALTÀ

UNA FESTA DI COMPLEANNO

Immagina di dover aiutare mamma capra a organizzare la festa per gli amici del bosco. Dovresti chiedere ai tuoi compagni di mettere a disposizione i loro risparmi per acquistare l'occorrente. Poi realizza un cartoncino per invitare alla festa.

CHE COSA

CHE COSA TI SERVE

- Fare la lista dell'occorrente per la festa e i relativi prezzi.
- Calcolare i costi necessari.

COME

- Tu e i tuoi compagni leggete in tabella l'occorrente per la festa e i costi.
- Avete a disposizione 16 Euro: scegliete cosa acquistare, facendo in modo di non superare la cifra a disposizione.
- Discutete insieme e spiegate il perché delle scelte fatte.
- Realizzate un cartoncino per invitare gli animali alla festa.

● Metti una X accanto a ciò che secondo te occorre acquistare. Fai in modo di non superare la cifra a disposizione (16 Euro).

Lista per la festa	Quanto costa?
<input type="checkbox"/> focaccine	8 euro
<input type="checkbox"/> biscotti	4 euro
<input type="checkbox"/> Coca-Cola	2 euro
<input type="checkbox"/> aranciata	1 euro
<input type="checkbox"/> torta gelato	13 euro
TOTALE	

Quale operazione hai eseguito?

addizione

sottrazione

UNA FESTA DI COMPLEANNO

INVENTA UN TITOLO PER LA FESTA, SCRIVILO CON LETTERE COLORATE.

SCRIVI UNA FRASE PER INVITARE ALLA FESTA

DISEGNA

LUOGO _____

DATA _____ ORA _____

Quale faccina sceglieresti per indicare come ti è sembrata questa attività? Segna con una X.

Questa attività è stata...

	moltissimo	molto	abbastanza	poco	pochissimo	per niente
Interessante						
Divertente						
Facile						

Indicazioni operative metodologiche

La parte nascosta dell'iceberg attraverso la scheda di autovalutazione

COMPITO DI REALTÀ - UNA FESTA NEL BOSCO

TITOLO	UNA FESTA NEL BOSCO
DISCIPLINE COINVOLTE	Matematica – italiano
DESTINATARI	Alunni di classe I
PRODOTTO FINALE	Invito
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni, dopo aver letto il testo, di immaginare di dover aiutare mamma capra a organizzare la festa per gli amici del bosco.</p> <p>Si tratta di compiere due operazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> decidere l'occorrente per la festa, scegliendolo da una lista predefinita, immaginando di avere a disposizione 16 Euro. Si potrebbero preparare Euro (monete e banconote) di carta/cartoncino, per coinvolgere maggiormente gli alunni nel compito realizzare un cartoncino di invito

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
MATEMATICA	Competenza matematica	Usa le sue conoscenze matematiche per trovare soluzioni a problemi reali.	Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.	NUMERI	Eeguire semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
ITALIANO	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità.	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	SCRITTURA	Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).

VALUTAZIONE

1 SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 38

2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno

3 RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Competenza matematica	RISOLUZIONE PROBLEMI	Nella risoluzione di un problema, sa mantenere il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.	○ In una situazione reale, riesce a trovare autonomamente e con sicurezza un percorso risolutivo corretto per la risoluzione di problemi.	○ In una situazione reale, riesce a trovare in modo soddisfacente un percorso risolutivo corretto per la risoluzione di problemi.	○ In una situazione reale, riesce a trovare, con sufficiente sicurezza, un percorso risolutivo corretto per la risoluzione di problemi.	○ Con l'aiuto dell'insegnante, riesce a trovare un percorso risolutivo corretto per la risoluzione di problemi in situazioni concrete.
Comunicare nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrive semplici frasi ortograficamente corrette.	○ Scrive frasi corrette dal punto di vista ortografico.	○ Scrive frasi corrette dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	○ Scrive frasi sufficientemente corrette dal punto di vista ortografico.	○ Con l'aiuto dell'insegnante scrive parole corrette.
		Scrive testi pragmatici.	○ Formula e scrive autonomamente una semplice ed efficace frase adatta all'invito.	○ Formula e scrive in modo soddisfacente una semplice frase adatta all'invito.	○ Formula e scrive con l'aiuto dell'insegnante una semplice frase adatta all'invito.	○ Formula con l'aiuto dell'insegnante una semplice frase adatta all'invito.

COMPITO DI REALTÀ - AMICI A QUATTRO ZAMPE

TITOLO	AMICI A QUATTRO ZAMPE
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano
DESTINATARI	Alunni di classe I
PRODOTTO FINALE	Regolamento
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni di realizzare un cartellone su cui scrivere le regole di comportamento da tener presenti nei confronti degli animali e di arricchirlo con disegni e con foto o immagini ritagliate da giornali.</p> <p>Gli step da seguire sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • leggere (o far leggere) agli alunni informazioni sull'argomento • invitare gli alunni alla discussione per raccogliere riflessioni e pensieri (fissandoli alla lavagna o alla LIM) – Può essere utile osservare le modalità di intervento nella discussione: in modalità di eteroselezione (quando la parola viene data) o autoselezione (in modo autonomo, nelle pause, senza toglierla agli altri o togliendola agli altri). Per approfondire: http://forum.indire.it/repository/working/export/6597/parlato-spontaneo.html • ricavare dalle riflessioni regole di comportamento da tenere nei confronti degli animali, formulate in semplici frasi • far copiare agli alunni le frasi su strisce di carta colorata (il format del cartellone può essere utilizzato per far copiare agli alunni le frasi anche sul loro libro) • far disegnare e/o ritagliare dai giornali immagini di animali • assemblare frasi e immagini sul cartellone

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
ITALIANO	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di esprimere le proprie idee.	L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.	ASCOLTO E PARLATO	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, discussione, conversazione) rispettando i turni di parola.

VALUTAZIONE

1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 38**

2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno**

3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE**

COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	RISPETTO DEL TURNO DI PAROLA	L'alunno prende la parola secondo modalità di eteroselezione (quando la parola gli viene data) o autoselezione (in modo autonomo, nelle pause, senza toglierla agli altri).	○ L'alunno prende la parola senza toglierla ai compagni.	○ L'alunno prende la parola per un maggior numero di volte senza toglierla ai compagni.	○ L'alunno prende la parola per un minor numero di volte senza toglierla ai compagni.	○ Occorre invitare l'alunno a prendere la parola senza toglierla ai compagni.
	FORMULAZIONE MESSAGGI	Elabora riflessioni significative rispetto all'argomento.	○ Formula riflessioni originali e significative e le traduce in regole da tenere nei confronti degli animali.	○ Formula riflessioni e le traduce in regole da tenere nei confronti degli animali.	○ Formula riflessioni sull'argomento e, con l'aiuto dell'insegnante, le traduce in regole da tenere nei confronti degli animali.	○ Con domande guida, da parte dell'insegnante, formula riflessioni sull'argomento.

COMPITO DI REALTÀ - UNA FESTA IN FONDO AL MARE

TITOLO	UNA FESTA IN FONDO AL MARE
DISCIPLINE COINVOLTE	Arte e immagine - tecnologia - italiano
DESTINATARI	Alunni di classe I
PRODOTTO FINALE	Festoni
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	Si chiede agli alunni, dopo aver letto il testo, di immaginare di dover aiutare gli amici del pesciolino Arcobaleno a organizzare una festa a sorpresa nel giardino delle alghe. Dovranno, pertanto, realizzare festoni con elementi marini, seguendo le indicazioni presenti nella pagina.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
ARTE E IMMAGINE	Consapevolezza ed espressione culturale	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali.	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali, strumenti.	ESPRIMERSI E COMUNICARE	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici e pittorici.
TECNOLOGIA	Competenza tecnologica	Usa con consapevolezza le tecnologie in contesti concreti.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	INTERVENIRE E TRASFORMARE	Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
ITALIANO	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità.	Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali.	LETTURA	Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.

VALUTAZIONE

1 SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 38

2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno

3 RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Consapevolezza ed espressione culturale	PRODUZIONE DI TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI	Rielabora immagini con molteplici tecniche e materiali.	Utilizza autonomamente la tecnica indicata in modo corretto e originale.	Utilizza in modo soddisfacente la tecnica indicata in modo corretto.	Utilizza la tecnica indicata in modo abbastanza corretto.	Utilizza la tecnica indicata, con l'aiuto dell'insegnante.
Competenza tecnologica	COSTRUZIONE DI MANUFATTI	Costruisce il festone, seguendo le istruzioni.	Costruisce autonomamente il festone.	Costruisce il festone in modo soddisfacente.	Costruisce il festone con un po' d'aiuto da parte dell'insegnante o dei compagni.	Costruisce il festone con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
Comunicazione nella madrelingua	COMPRESIONE	Comprende il senso globale di testi non continui.	Comprende in modo autonomo le informazioni per la realizzazione del festone.	Comprende, con qualche suggerimento da parte dell'insegnante, le informazioni per la realizzazione del festone.	Con la guida quasi costante dell'insegnante, comprende le informazioni per la realizzazione del festone.	Con l'aiuto dell'insegnante, comprende le informazioni per la realizzazione del festone.

SCHEDA DI OSSERVAZIONE

	Livello avanzato	Livello intermedio	Livello iniziale	Livello base
AUTONOMIA	○ È capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.	○ È capace di reperire strumenti o materiali necessari e di usarli in modo soddisfacente.	○ È capace di reperire semplici strumenti o materiali necessari e di usarli in modo opportuno.	○ È capace di reperire semplici strumenti o materiali necessari e di usarli in modo opportuno, con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
RELAZIONE	○ Interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.	○ Interagisce in modo soddisfacente con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.	○ Interagisce con i compagni, creando un clima sufficientemente propositivo.	○ Occorre stimolarlo, perché interagisca con i compagni in modo propositivo.
PARTECIPAZIONE	○ Collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	○ Collabora in modo soddisfacente, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	○ È sufficientemente collaborativo, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	○ Occorre stimolarlo perché abbia un atteggiamento collaborativo, per chiedere e offrire il proprio contributo.
RESPONSABILITÀ	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta in modo soddisfacente.	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta, con sufficiente senso di responsabilità.	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta, con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
FLESSIBILITÀ	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc, in modo soddisfacente.	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste con soluzioni funzionali.	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste con soluzioni standard.
CONSAPEVOLEZZA	○ È del tutto consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	○ È consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	○ È sufficientemente consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	○ Occorre invitarlo a riflettere, perché sia consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.



STREPITOSO!

ITALIANO

- STRUMENTI DI BASE DELLA LETTURA E DELLA SCRITTURA
- IN LABORATORIO CON L'ORTOGRAFIA
- IN LABORATORIO PER SCOPRIRE I TESTI



MI ALLENO CON L'ALFABETO

1 RIPASSA LE LETTERE E RISCRIVI LE PAROLE.

A A a a

A A *a a*



AMO

B B b b

B B *b b*



BARCA

C C c c

C C *c c*



CASA

D D d d

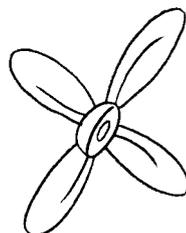
D D *d d*



DADO

E E e e

E E *e e*



ELICA

F F

f f



FATA

F F

f f

G G

g g



GELATO

G G

g g

H H

h h



HOTEL

H H

h h

I I

i i



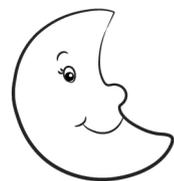
INDICE

I I

i i

L L

l l



LUNA

L L

l l

M M

m m



MANO

M M

m m

N N

n n



NANO

n n

n n

O O

o o



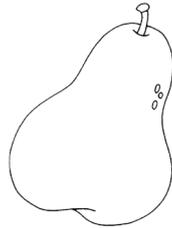
ORO

o o

o o

P P

p p



PERA

p p

p p

Q Q

q q



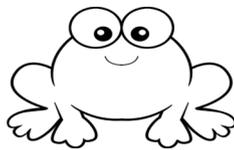
QUADRO

q q

q q

R R

r r



RANA

r r

r r

S S

s s



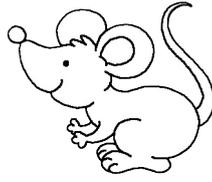
SALE

s s

s s

T T

t t



TOPO

z z

z z

U U

u u



UNO

u u

u u

V V

v v



VISO

v v

v v

Z Z

z z



ZAINO

z z

z z

J J

j j



JEANS

j j

j j

K K

k k



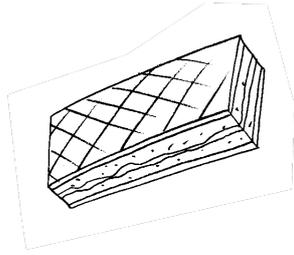
KOALA

k k

k k

W W

w w



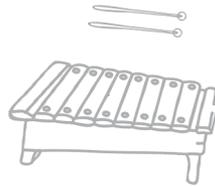
WAFER

W W

w w

X X

x x



XILOFONO

X X

x x

Y Y

y y



YOGURT

Y Y

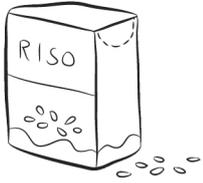
y y

2 COLORA DI VERDE LE VOCALI E DI ROSSO LE CONSONANTI.

A B C D E F
 G H I J K L M
 N O P Q R S
 T U V W X Y Z

COME PER MAGIA

1 CAMBIA LA PRIMA LETTERA PER FORMARE ALTRE PAROLE.



R



ISO





V





N



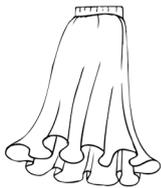
ASO





V





G



ONNA





N





L



ANA





R

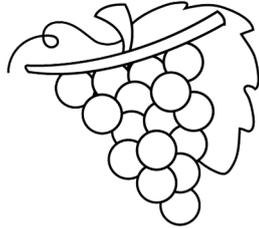


SUONI SIMILI

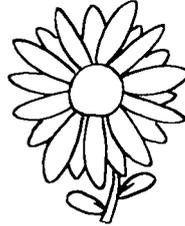
1 COMPLETA LE PAROLE CON F O V.



_ ASO



U _ A



_ IORE

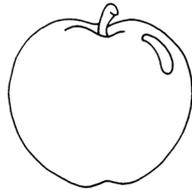


_ UOCO

2 COMPLETA LE PAROLE CON R O L.



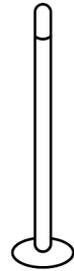
_ OSA



ME _ A



_ UNA



PA _ O

3 COMPLETA LE PAROLE CON D O T.



_ ALPA



DI _ O

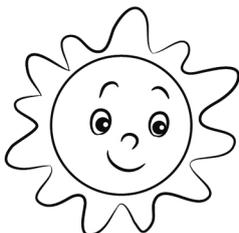


_ ENTE



_ ORO

4 COMPLETA LE PAROLE CON S O Z.



_ OLE



_ AINO



_ TELLA



CAL _ A

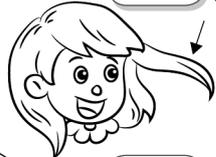
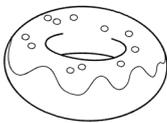
CA - CO - CU / CIA - CIO - CIU

1 LEGGI E SOTTOLINEA LE PAROLE CONTENENTI I SUONI CA - CO - CU - CIA - CIO - CIU.

CARLO È UN BAMBINO GOLOSONE, GLI PIACCIONO TANTO I CIOCCOLATINI E LE CIAMBELLE; NE MANGIA FINO ALL'ULTIMA BRICIOLA. POI SI LAMENTA PERCHÉ HA MAL DI PANCIA E SI RANNICCHIA VICINO ALLA MAMMA COME UN CUCCIULO IN CERCA DI COCCOLE. LA MAMMA LO RIMPROVERA, MA POI GLI DÀ UN BACIO. SA GIÀ CHE APPENA CARLO STARÀ MEGLIO MANGERÀ TANTI DOLCIUMI.



2 COMPLETA IL CRUCIVERBA.

1		1							
2		2							
3		3							
4		4							
5		5							
6		6							
7		7							

IN LABORATORIO CON L'ORTOGRAFIA

CIA - CIO - CIU

- 1 **SOTTOLINEA** LE PAROLE CONTENENTI I SUONI **CIA - CIO - CIU** E **RISCRIVILE** SULLE RIGHE.

IL PAGLIACCIO LILLO È MOLTO BUFFO, SORRIDE E RAGLIA COME UN CIUCHINO. HA UNA PARRUCCA RICCIA E GIALLA, LA FACCIA TUTTA BIANCA, UNA GROSSA PANCIA ROTONDA CHE SEMBRA UNA CIAMBELLA E DUE BRACCIA LUNGHE. BEVE SOLO ACQUA E GHIACCIO E MANGIA TANTI CIOCCOLATINI.



- 2 **OSSERVA** I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE NELLA COLONNA GIUSTA.



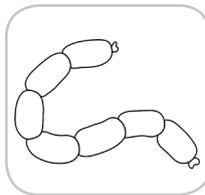
RICCIO



ACCIUGA



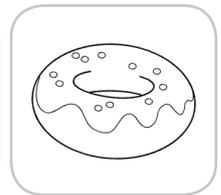
CIOCCA



SALSICCIA



CIUFFO



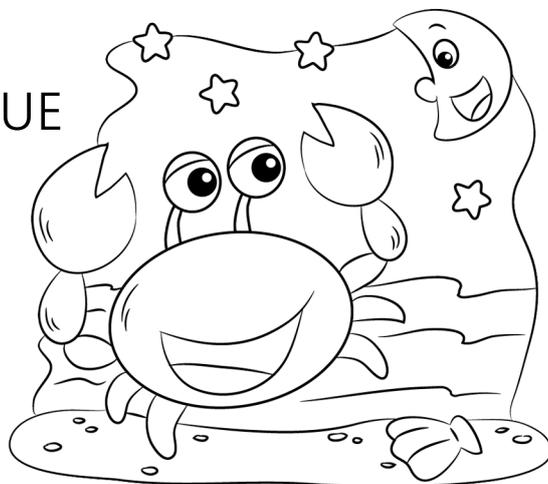
CIAMBELLA

CIA	CIO	CIU
_____	_____	_____
_____	_____	_____

CE - CI / CHE - CHI

- 1 SOTTOLINEA LE PAROLE CONTENENTI I SUONI CE - CI - CHE - CHI.**

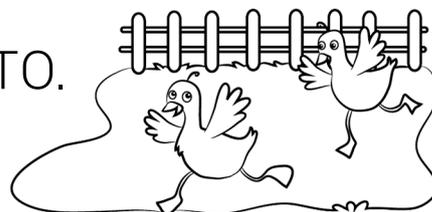
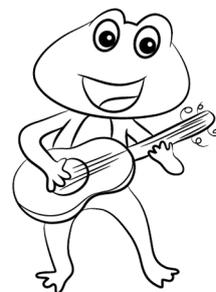
IL GRANCHIO MARCELLO HA DUE FORTI CHELE. AIUTA L'OSTRICA CECILIA A LUCIDARE LA SUA PERLA, AIUTA LA CONCHIGLIA MICHELA A PORTARE I CESTINI COLMI DI STELLE SPLENDENTI.



QUANDO C'È UNA FESTA LE SUE CHELE SI TRASFORMANO IN NACCHERE E TUTTI I GRANCHI E LE CONCHIGLIE FANNO UN BALLO AL CHIARO DI LUNA SULLA SPIAGGIA.

- 2 COMPLETA CON CHI - CHE O CI - CE.**

- UN RANOC ___ O SUONA LA ___ TARRA.
- DUE FORMI ___ TRASPORTANO I ___ C ___ DI GRANO.
- LE O ___ CORRONO NEL RE ___ NTO.
- I PUL ___ NI SI NASCONDONO DIETRO IL ___ SPUGLIO.
- MI ___ LE È UN BAMBINO VIVA ___.
- AD ALI ___ PIA ___ MANGIARE IL GELATO.



GA - GO - GU / GIA - GIO - GIU

- 1** SOTTOLINEA LE PAROLE CONTENENTI I SUONI **GA - GO - GU - GIA - GIO - GIU**.

MAGO GUSTAVO VIVE IN UN CASTELLO CON UN GATTONE DAL PELO ROSSO. INDOSSA SULLA GIACCA UNO STRANO GIUBBOTTO; SOLO DI GIOVEDÌ INDOSSA LA TUNICHETTA TEMPESTATA DI STELLE E IL CAPPELLO A PUNTA; E COL SUO GATTONE VA ALLE GIOSTRE E VI TRASCORRE IL POMERIGGIO. POI, MANGIANDO UN MUCCHIO DI CAMELLE, CONTINUA A GIRARE SU UN BUFFO CAVALLO A DONDOLO.



- 2** INSERISCI OPPORTUNAMENTE LE PAROLE IN TABELLA.

GIARDINO - GATTO - GOMMA - GIOCATTOLO - GALLINA - OROLOGIO
GIUBBOTTO - GOCCIA - DRAGO - GIACINTO - FIGURINE - GUFO
GIORNALAI0 - GIUNGLA - GIUDITTA - GUSTAVO

GA	GO	GU
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
GIA	GIO	GIU
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

GHE - GHI

1 LEGGI E SOTTOLINEA LE PAROLE CONTENENTI I SUONI GHE - GHI E RISCRIVILE SULLE RIGHE.

NEL BOSCO IL GHIRO GUSTAVO
 RACCOGLIE LE NOCI, LE
 GHIANDE, I FUNGHI MENTRE
 DUE PICCOLE TARTARUGHE
 RIEMPIONO I LORO CESTINI DI
 MARGHERITE E DI MUGHETTI.
 – FAREMO TANTE GHIRLANDE
 – ESCLAMANO OSSERVANDO I
 GRAZIOSI FIORELLINI.



2 COMPLETA CON GHE - GHI.



I MA _____ E LE _____



STRE _____

TRASFORMANO I _____



DRA _____ IN _____ A _____



E I _____ FUN _____ IN _____



MERIN _____ .

GLI

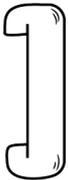
- 1 **SOTTOLINEA** LE PAROLE CONTENENTI IL SUONO **GLI** E **RISCRIVILE** SULLE RIGHE.

IL CONIGLIO EMILIO VA PAZZO PER IL TRIFOGLIO. LO MANGIA OGNI GIORNO, MA LA MAMMA GLI DICE CHE TROPPE FOGLIE FANNO MALE AL PANCINO. EMILIO, INVECE, INSIEME ALLA CONIGLIETTA GIULIETTA, CORRE NEL BOSCO PER COGLIERE LE TENERE FOGLIE, LE MANGIA E POI FA UNO SBADIGLIO. ORA NON RIESCE PIÙ A CAMMINARE, PERCHÉ HA TANTO MALE AL PANCINO. GLI TOCCHERÀ BERE UN'INTERA BOTTIGLIA DI SCIROPPO PER STARE MEGLIO.



- 2 **SCRIVI** LE PAROLE AL POSTO DEI DISEGNI.

GIULIA HA VOGLIA DI BERE UN'ARANCIATA,

COSÌ IMPUGNA LA  _____

E APRE LA PORTA DEL FRIGO, PRENDE

LA  _____, RIEMPIE UN

BICCHIERE E LO BEVE.

GLI O LI?

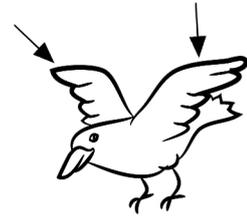
1 SCRIVI LE PAROLE AGGIUNGENDO GLI O LI.



SA ____ ERA



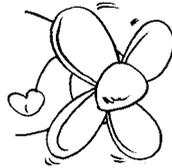
BI ____ A



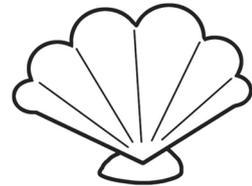
A ____



VE ____ ERO

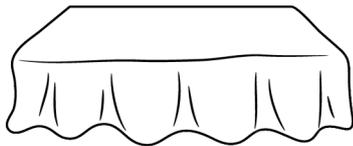


E ____ CA



CONCHI ____ A

2 COMPLETA LE PAROLE INSERENDO IL SUONO GLI.



TOVA ____ A



A ____ O



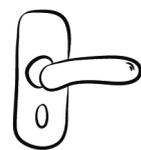
FO ____ A



PA ____ A



MA ____ A



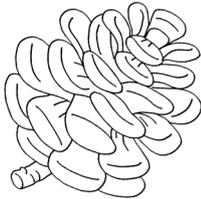
MANI ____ A

IL SUONO GN

1 CERCHIA LE PAROLE CON GN.

- OGNI DOMENICA NONNA AGNESE PREPARA LE LASAGNE.
- LA CASA DI CAMPAGNA HA UN COMIGNOLO ROSSO.
- STANOTTE HO SOGNATO UN GROSSO RAGNO.
- DOMENICA ANDREMO IN MONTAGNA A RACCOGLIERE LE PIGNE E LE CASTAGNE.
- OGNI GIORNO MAMMA MI ACCOMPAGNA A SCUOLA.

2 RIORDINA LE PAROLE.



G	N	A	P	I



L	O	G	N	O	M	I



S	T	A	G	N	A	C	A



G	N	O	L	E

SCE - SCI

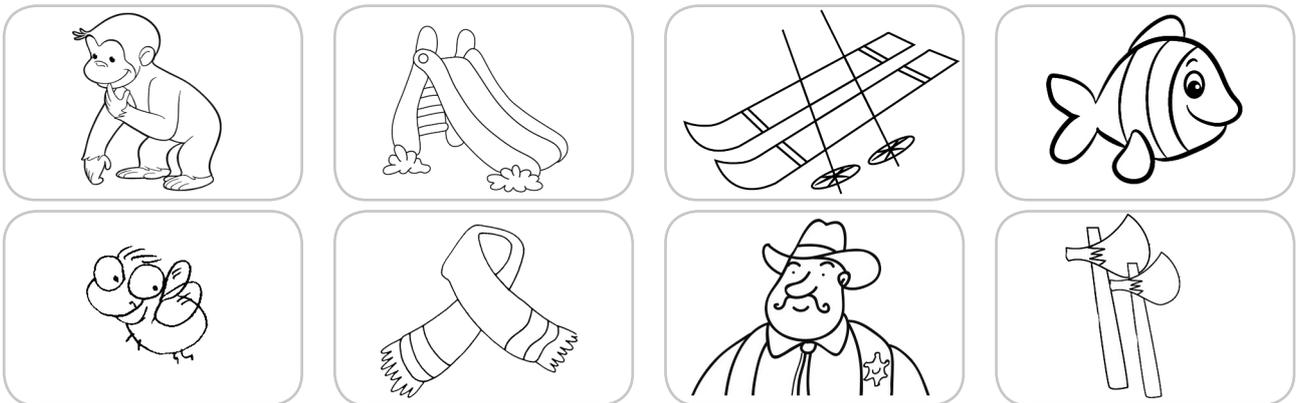
1 SOTTOLINEA LE PAROLE CONTENENTI I SUONI SCE - SCI E RISCRIVILE SULLE RIGHE.

ALLA SCIMMIETTA LULÙ
PIACE ANDARE A SCIARE
SULLA NEVE. COSÌ OGNI
INVERNO INDOSSA
GLI SCI, LA SUA



SCIARPA COLORATA E, SCENDENDO DAL MONTE,
LASCIA LE SUE SCIE SULLA SOFFICE NEVE BIANCA.
SI DIVERTE TANTO ANCHE A SCENDERE CON LO
SLITTINO, SCIVOLA VIA VELOCE SULLA NEVE LISCIA.

2 OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE NELLA COLONNA GIUSTA.

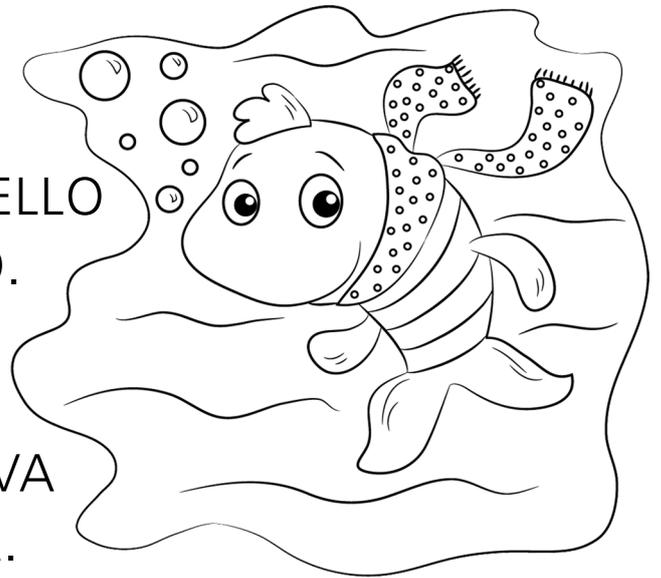


SCE	SCI
<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

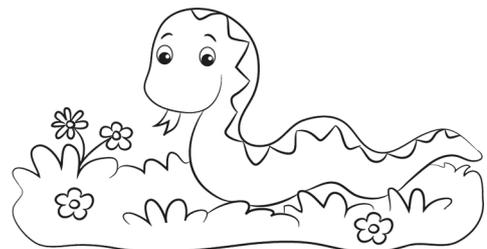
SCE - SCI

1 CERCHIA LE PAROLE CONTENENTI SCE - SCI.

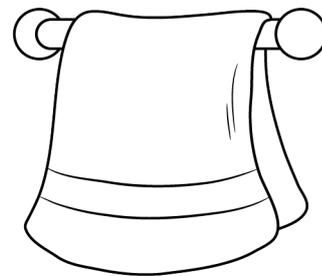
IL PESCIOLINO A STRISCE
GIOCA CON LE BISCE.
NUOTA ALLEGRO NEL RUSCELLO
CON L'AMICO E IL FRATELLO.
BEVE SPESSO LO SCIROPPO
INDOSSA POI IL CAPPOTTO
CON LA SCIARPA A ZONZO VA
NUOTA E VA DI QUA E DI LÀ.



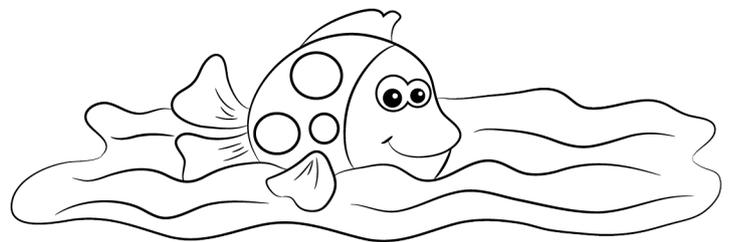
- LA BISCIA STRISCIA TRA LE FOGLIE.



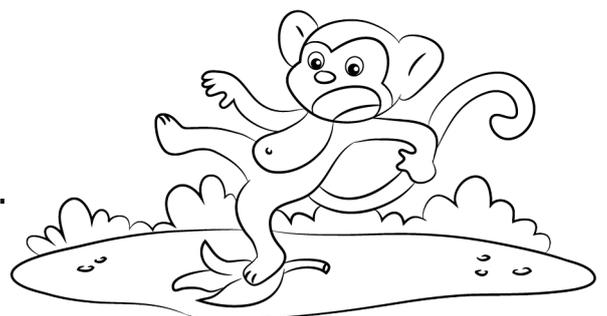
- MI ASCIUGO CON UN LISCIO ASCIUGAMANO.



- IL PESCIOLINO NUOTA NEL RUSCELLO.



- LA SCIMMIA SCIVOLA SULLA BUCCIA DI BANANA.



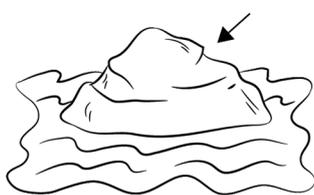
SCA - SCO - SCU

1 SOTTOLINEA LE PAROLE CONTENENTI I SUONI SCA - SCO - SCU E RISCRIVILE SULLE RIGHE.

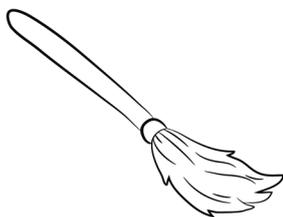
NEL BOSCO LE FOGLIE SONO TUTTE GIALLE E MARRONI E COMINCIA A FARE FREDDO. GLI SCOIATTOLI TISCO E CISCO RACCOLGONO LE NOCCIOLE E LE GHIANDE, SCUOTENDO I RAMI. POI SCAPPANO VIA E LE NASCONDONO NELLA LORO TANA. PRESTO SARÀ INVERNO E LA NEVE COPRIRÀ TUTTO IL BOSCO. GLI SCOIATTOLI HANNO TANTO CIBO E POSSONO DORMIRE TRANQUILLI FINO A PRIMAVERA.



2 COMPLETA LE PAROLE CON SCA - SCO - SCU.



___ GLIO



___ PA



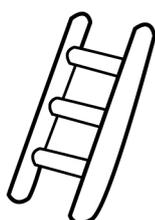
___ DELLA



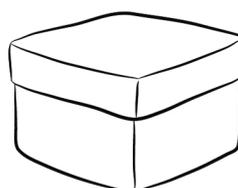
___ DO



E ___



___ LA



___ TOLA



MO ___

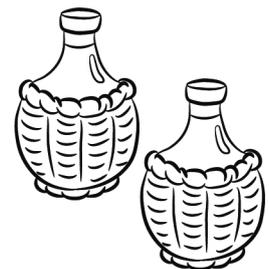
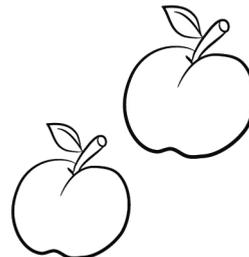
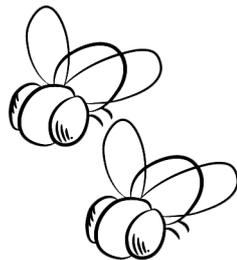
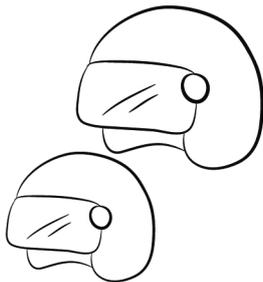
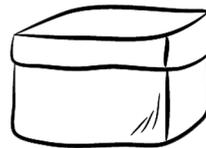
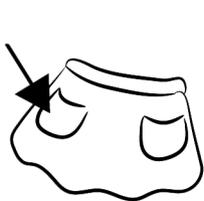
SCA - SCO - SCU - SCHE - SCHI

1 LEGGI E CERCHIA LE PAROLE CONTENENTI SCA - SCO - SCU.

FRANCESCA OGGI È ANDATA A SCUOLA CON LA TASCA DEL GREMBIULE SCUCITA. OGNI VOLTA CHE SCARTA UNA CARAMELLA E METTE LA CARTA IN TASCA, QUESTA SPARISCE. FRANCESCA PENSA CHE LA TASCA SIA DIVENTATA MAGICA. INVECE, È SOLO UNA SCOMODA TASCA SCUCITA.



2 SCRIVI SOTTO A CIASCUN DISEGNO LA PAROLA.



MB - MP

- 1 SOTTOLINEA** LE PAROLE CONTENENTI I SUONI **MB - MP** E **RISCRIVILE** SULLE RIGHE.

UNA BAMBINA DI NOME SARA,
PER IL SUO COMPLEANNO, HA
CHIESTO ALLA MAMMA UN'ALTRA
BAMBOLA. LA MAMMA LE HA
COMPRATO UNA BAMBOLA CHE
SA PARLARE, SA CAMMINARE, SA
SALTARE E SE LE FAI I COMPLIMENTI
TI RIEMPIE DI BACINI. QUESTA BAMBOLA È
DAVVERO ECCEZIONALE, MA SARA PENSA CHE
SAREBBE PIÙ BELLO SE IN CASA ARRIVASSE UNA
BAMBINA VERA, CON CUI POTER GIOCARE.



- 2 CERCHIA DI ROSSO** I SUONI **MB** E **MP**.

LE REGOLE A SCUOLA

È IMPORTANTE ANDARE
SEMPRE A SCUOLA, FARE
SEMPRE I COMPITI, ESSERE
SEMPRE CURIOSI, RISPETTARE
I COMPAGNI E L'AMBIENTE,
COMPIERE CON IMPEGNO IL
PROPRIO DOVERE.

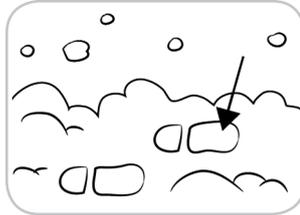


MB - MP

1 OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE NELLA COLONNA GIUSTA.



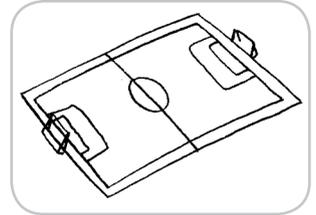
BAMBOLA



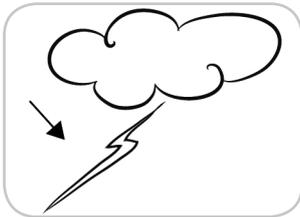
IMPRONTA



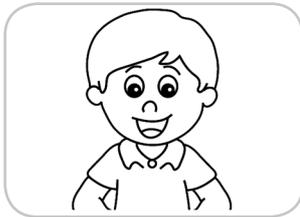
IMBUTO



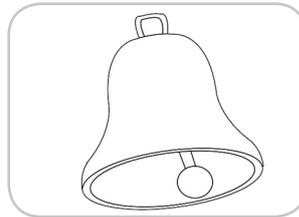
CAMPO



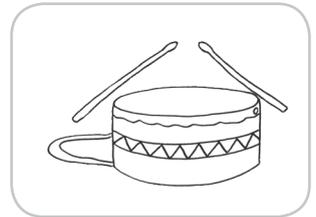
LAMPO



BAMBINO



CAMPANA

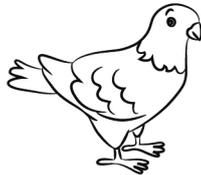


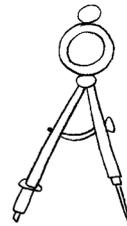
TAMBURO

MB	MP
_____	_____
_____	_____

2 SCRIVI SOTTO A CIASCUN DISEGNO LA PAROLA.

















CU O QU?

- 1 SOTTOLINEA LE PAROLE CONTENENTI I SUONI CU - QU E RISCRIVILE SULLE RIGHE.**

IL CUOCO CARLO È BRAVO A CUCINARE. QUANDO È IN CUCINA PREPARA CON CURA OGNI PIATTO. PRIMA METTE L'ACQUA SUL FUOCO, POI MESCOLO QUATTRO SALSE CON UN CUCCHIAIO, INFINE CUOCE A PUNTINO OGNI CIBO. CONOSCE QUINDICI MODI DIVERSI DI CONDIRE L'INSALATA E QUATTRO MODI DI CUCINARE LE PATATE. QUANDO CUCINA FA VENIRE L'ACQUOLINA IN BOCCA.



- 2 RISPONDI AGLI INDOVINELLI.**

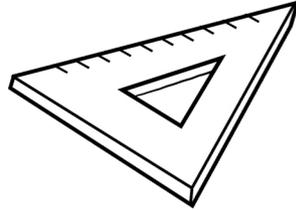
- LO USI PER MANGIARE —————> IL ___CCHIAIO
- VIENE DOPO IL TRE —————> IL ___ATTRO
- È LA CASA DEL CANE —————> LA ___CCIA
- ABBELLISCE LE PARETI —————> IL ___ADRO
- CI DORMIVI DA NEONATO —————> LA ___LLA
- LO USI PER SCRIVERE —————> IL ___ADERNO

LE PAROLE CAPRICCIOSE

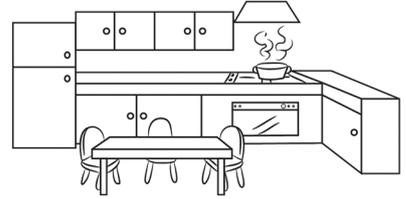
1 COMPLETA LE PAROLE CON CU O QU.



LI ___ ORE



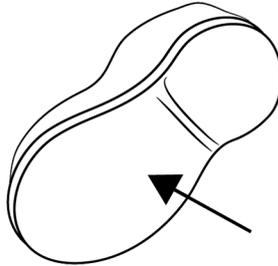
S ___ ADRA



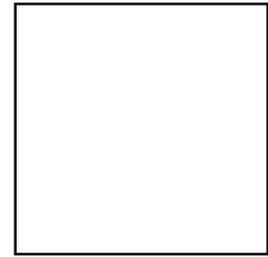
___ CINA



___ ORE



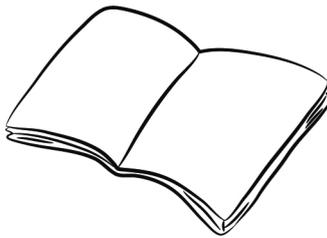
___ OIO



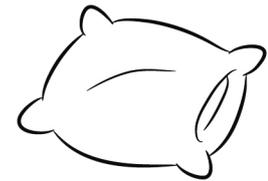
___ ADRATO



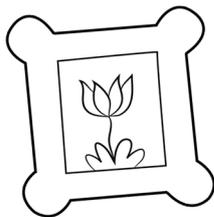
___ OCO



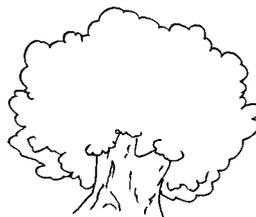
___ ADERNO



___ SCINO



___ ADRO



___ ERCIA



S ___ OLA

QU E CQU

1 RISCRIVI NELLA GIUSTA COLONNA LE PAROLE CON QU E CQU.

ACQUARIO - QUOTIDIANO - QUIETE - ACQUERELLI - QUIZ - QUERCIA
 SQUILLARE - QUARTIERE - QUADRATO - CINQUE - ACQUAMARINA
 QUALCUNO - QUATTRO - QUADRANTE - ACQUARAGIA - ACQUATICO

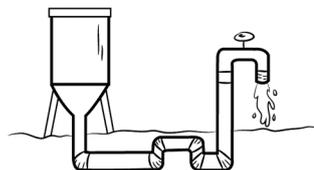
QU	CQU

2 GIOCHIAMO AGLI INDOVINELLI.

• QUANDO PIOVE MOLTO FORTE.



• PORTA L'ACQUA NELLE CASE.



• DOVE SI LAVANO I PIATTI.



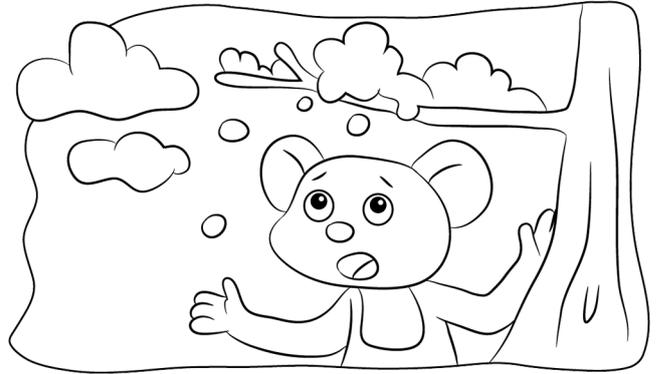
• NUOTA IN FONDO AL MARE.



BR - PR - TR - STR

- 1 **SOTTOLINEA** LE PAROLE CONTENENTI IL SUONI **BR - PR - TR - STR** E **RISCRIVILE** SULLE RIGHE.

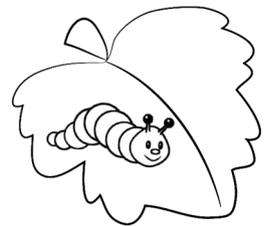
MENTRE DORME, L'ORSO
BRUNO SENTE PRIMA
UNO STRANO BRIVIDO
SULLA SCHIENA E POI IL
PANCINO CHE BRONTOLA.



IL PICCOLO ORSO TREMANDO ESCE DALLA TANA
E VEDE TUTTO IMBIANCATO. SCUOTE UN RAMO
E VIENE RICOPERTO DA UNO STRATO DI SOFFICE
NEVE BIANCA. ANCHE LE STRADE DEL BOSCO SONO
TUTTE RICOPERTE DI NEVE. L'ORSO BRUNO VEDE IN
CIELO STRANE NUVOLE. SI PREPARA E SI METTE A
LETTO. DORMIRÀ FINO A PRIMAVERA.

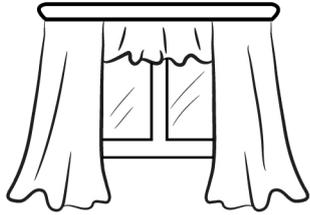
- 2 **COMPLETA** LE FRASI INSERENDO CORRETTAMENTE NELLE PAROLE I
SUONI **BR - PR - TR - STR**.

- IL ____UCO ____ISCIA SULLA FOGLIA.
- LA ZE ____A HA LE ____ISCE BIANCHE
E NERE.
- BRUNO GIOCA CON IL ____ENINO E
LA ____OTTOLA.
- SE PIOVE A ____ I L'OM ____ELLO.



BR - PR - TR - STR

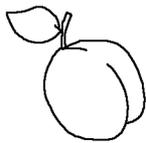
1 SCEGLI TRA I SUONI E COMPLETA LE PAROLE.



FINE ____ A



____ OFUMO



____ UGNA



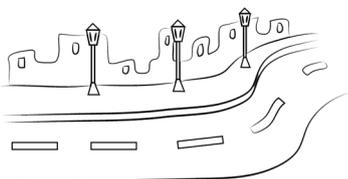
OM ____ A



____ ATO



____ OMBA



____ ADA



SILLABE E PAROLE

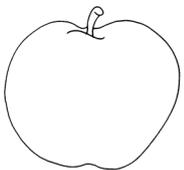
1 COLORA IL DISEGNO E INDOVINA CHI È.



NO SO- IL PI- RO VAM- VLA- DI- MI- RO

PREPARIAMO UNA MACEDONIA

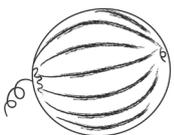
2 MARTINA VUOLE PREPARARE UNA MACEDONIA. RIMETTI IN ORDINE I NOMI DEI FRUTTI CHE VUOLE USARE E SCRIVILI.



LA ME-



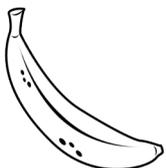
RA PE-



LO- NE ME-



RA MO-



NA- BA- NA



NE LI- MO-

ACCENTO

1 SOTTOLINEA LE PAROLE ACCENTATE E RISCRIVILE SULLE RIGHE.

LA STREGA MARILÙ ADORA IL CAFFÈ. COSÌ UN GIORNO PREPARÒ UN BUON TIRAMISÙ, IMPASTÒ LE UOVA E IL MASCARPONE, INZUPPÒ I SAVOIARDI DI LATTE, MA DIMENTICÒ DI METTERCI IL CAFFÈ E SI ARRABBIÒ. DISPERATA ASSAGGIÒ IL SUO TIRAMISÙ E SI MERAVIGLIÒ, PERCHÉ COSÌ ERA DAVVERO UNA BONTÀ. DA QUEL GIORNO OGNI LUNEDÌ PREPARAVA IL SUO TIRAMISÙ E LO OFFRIVA A TUTTE LE SUE AMICHE.



2 METTI L'ACCENTO DOVE OCCORRE.

- MARTEDI ANDRO IN PISCINA CON MATTEO.
- TRE PIU TRE FA SEI.
- LA NONNA CUCINO UN DELIZIOSO PURE.
- LA MAMMA BEVE UNA TAZZINA DI CAFFE.
- IN CITTA C'ERA MOLTO TRAFFICO.
- GLI SPAGHETTI CON IL RAGU SONO UNA BONTA.

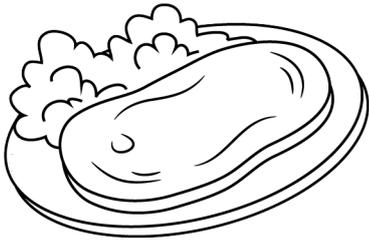
MENÙ DEL CUOCO REMÌ

1 **COMPLETA IL MENÙ USANDO PAROLE CON L'ACCENTO.**



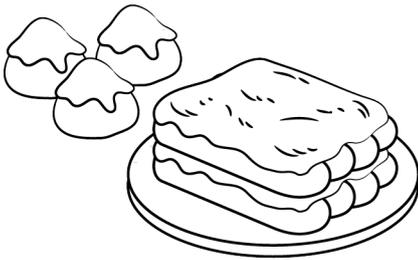
PRIMO PIATTO

MACCHERONI AL _____



SECONDO PIATTO

BISTECCA
CON CONTORNO DI _____



DOLCI DELLA CASA

_____ ALLA CREMA



E... PER FINIRE

UNA TAZZINA DI _____

2 **METTI L'ACCENTO DOVE SERVE.**

LUNEDI

VENERDI

SABATO

CITTA

LEALTA

MERCOLEDI

CASA

GIOVEDI

COLLA

POLLO

BONTA

PENNA

VERITA

LIBRO

GENEROSITA

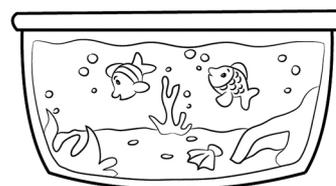
LA E CHE UNISCE

1 INSERISCI NELLE FRASI LA E CHE UNISCE.

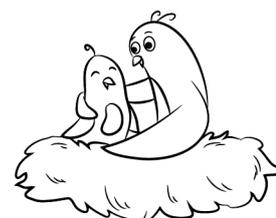
- LUCA _ MATTEO GIOCANO A PALLA.



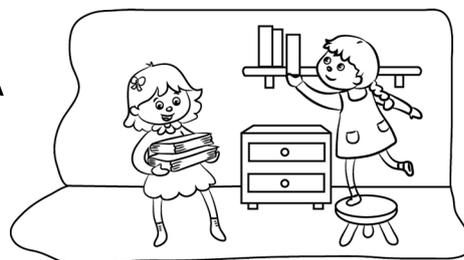
- IL PESCIOLINO ROSSO _ QUELLO ARGENTATO NUOTANO NELL'ACQUARIO.



- NEL NIDO C'ERA UNA RONDINE _ IL SUO RONDININO.



- LIA _ GIANNA RIORDINANO LA LORO CAMERETTA.



- LA ROSA BIANCA _ PROFUMATA È APPENA SBOCCIATA.



2 SCRIVI NEL RIQUADRO 3 FRASI CON E.

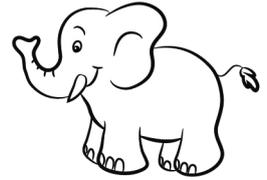
1	_____
2	_____
3	_____

LA È CHE SPIEGA

1 **COMPLETA** LE FRASI, COME NELL'ESEMPIO.

COM'È?

- LA RANA È VERDE.
- IL PULCINO _____
- L'ELEFANTE _____



DOV'È?

- LUIGINO È IN CLASSE.
- IL NONNO _____
- LA MAMMA _____



CHE COS'È? CHI È?

2 **COLLEGA** CON LA FRECCIA E **SCRIVI** LA FRASE INSERENDO LA È .

APE	FIORE
ROSA	PERSONA
AUTISTA	INSETTO

- LA ROSA __ UN FIORE.
- _____
- _____

3 **SCRIVI** NEL RIQUADRO 3 FRASI CON È.

1 _____

2 _____

3 _____

IN LABORATORIO CON L'ORTOGRAFIA

L'APOSTROFO

1 SOTTOLINEA LE PAROLE APOSTROFATE E RISCRIVILE SULLE RIGHE.

L'ALTRO GIORNO L'AQUILONE DI MATTIA È CADUTO TRA L'ORTICA. PER RIPRENDERE L'AQUILONE, MATTIA SI È PUNTO L'INDICE CHE SI È GONFIATO COME UN PALLONE. CHE MALE! ALLORA MATTIA È CORSO DALLA MAMMA, CHE SUBITO HA MEDICATO LA FERITA. PER FORTUNA IN POCO TEMPO L'INDICE È TORNATO NORMALE. L'INDOMANI, PERÒ, MATTIA CORREVA A PIEDI NUDI E L'APE GLI HA PUNTO L'ALLUCE, CHE PRESTO È DIVENTATO ROSSO COME UN'ARAGOSTA. CHE MALE! PER FORTUNA LA MAMMA DI MATTIA È UN'INFERMIERA MOLTO BRAVA.



2 METTI L'APOSTROFO DOVE SERVE.

- LO ORSO → _____
- LA CICOGNA → _____
- LO OCCHIO → _____
- LA ARIA → _____
- LA PIUMA → _____
- LO IMBUTO → _____
- LO OROLOGIO → _____



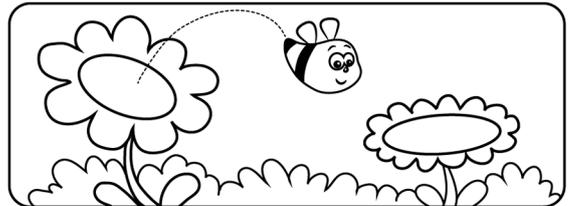
L'APOSTROFO

1 COMPLETA METTENDO UN O UN'.

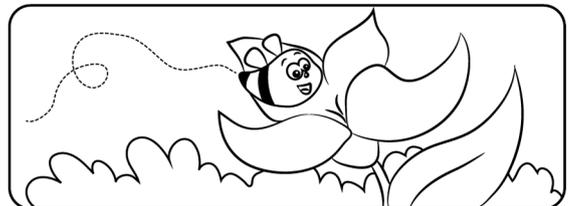
ALBERO → UN ALBERO	AQUILA → _____
AEREO → _____	UNGHIA → _____
AMICA → _____	ANIMALE → _____
ORCO → _____	ALA → _____
UOMO → _____	INDIANO → _____
ISOLA → _____	ELICA → _____

2 COMPLETA LA STORIA CON ALL' - DALL' - DELL' - SULL' - NELL'.

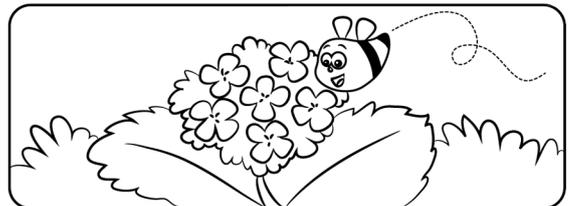
L'APE MINÙ STA VOLANDO
DA UN FIORE _____ ALTRO.



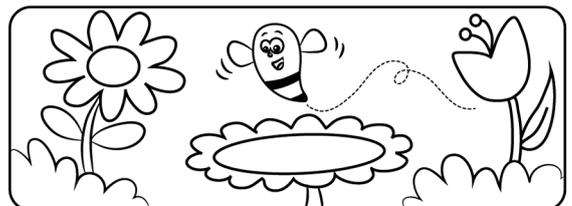
SI POSA E SUCCHIA IL
NETTARE _____ ORCHIDEA
BEA.



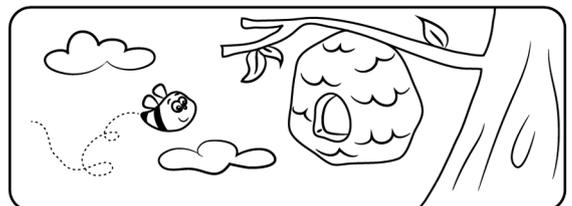
POI VOLA _____ ORTENSIA
LUCREZIA.



DOPO UN PO' SVOLAZZA
E SALUTA I FIORI CON LA
DANZA _____ APE.



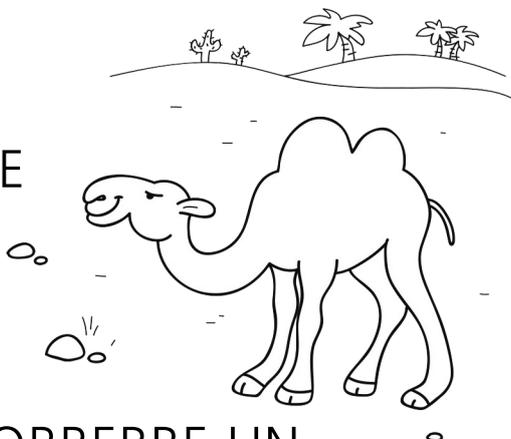
INFINE PORTA IL NETTARE
_____ ALVEARE.



LE DOPPIE

1 SOTTOLINEA LE PAROLE CON LE DOPPIE E RISCRIVILE SULLE RIGHE.

IL CAMMELLO LELLO GIRA
 TUTTO IL GIORNO SOTTO IL SOLE
 NEL DESERTO. COSÌ QUANDO
 HA SETE BEVE SETTE BICCHIERI
 D'ACQUA. POI RIPRENDE IL
 CAMMINO SOTTO IL SOLE. CI VORREBBE UN
 OMBRELLO O UN BEL CAPPELLO E MAGARI ANCHE
 UN BEL PAIO DI OCCHIALI DA SOLE. STARE TUTTO
 IL GIORNO SOTTO IL SOLE NON È BELLO. INFATTI IL
 CAMMELLO LELLO È FELICE QUANDO ARRIVA LA
 SERA ED È IL MOMENTO DI ANDARE A LETTO.



IN LABORATORIO CON L'ORTOGRAFIA

2 INSERISCI LE DOPPIE.

NN → ANTE ___ A

FF → GIRA ___ A

SS → SA ___ O

BB → GA ___ IA

TT → LA ___ E

PP → CA ___ ELLO

CC → BISTE ___ A

RR → CA ___ O

LL → CARAME ___ A

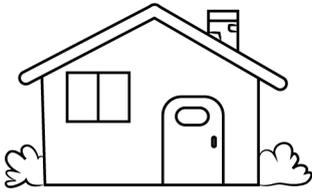
ZZ → RA ___ O

MM → GO ___ A

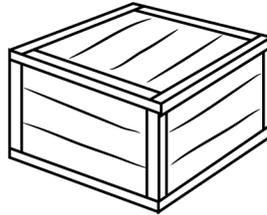
GG → RA ___ IO

LE DOPPIE

1 RADDOPPIA LA CONSONANTE. SEGUI L'ESEMPIO.



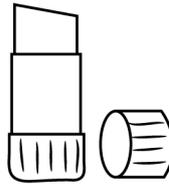
CASA →



CASSA



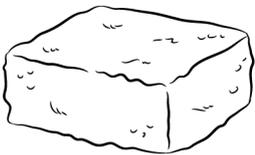
COLA →



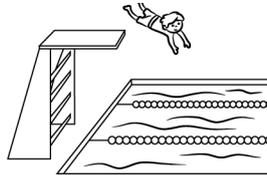


CORO →



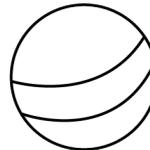


TUFO →



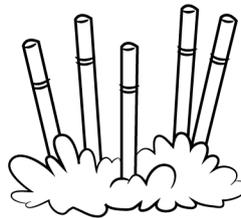


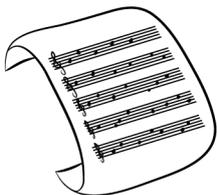
PALA →



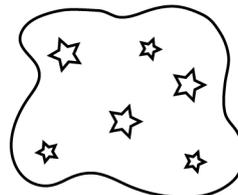


CANE →





NOTE →



C'È - C'ERA - C'ERANO - CERA

1 SOTTOLINEA C'È - C'ERA - C'ERANO.

C'ERA UNA VOLTA E ADESSO NON C'È PIÙ, UN CASTELLO FATATO FATTO DI CERA. TUTTI GLI ABITANTI DEL CASTELLO ERANO DI CERA.



IL RE E LA REGINA ERANO DI CERA, I SUDDITI ERANO DI CERA E C'ERANO PERSINO GLI ANIMALI DI CERA. UN GIORNO, PERÒ, IL RE SI RAFFREDDÒ E CHIESE "NON C'È UN CAMINO? HO TANTO FREDDO!".

I SUDDITI OBBEDIRONO E PORTARONO LA LEGNA PER ACCENDERE IL FUOCO NEL CAMINO. MA LA LEGNA ERA TANTA E IL FUOCO MOLTO CALDO. COSÌ PIAN PIANINO IL REGNO DI CERA SI SCIOLSE E ADESSO NON C'È PIÙ.

2 COMPLETA CON C'ERA O CERA.

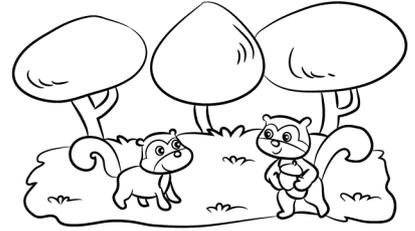
- _____ UNA VOLTA UNA BAMBOLA FATTA DI _____ .
- NEL CASSETTO _____ LA MAGLIA, ORA NON C'È PIÙ.
- LE CANDELE SONO FATTE DI _____ .
- _____ UNA ROSA NEL VASO.



C'È - CI SONO

1 COMPLETA CON C'È O CI SONO.

- NEL BOSCO _____ GLI
SCOIATTOLI.



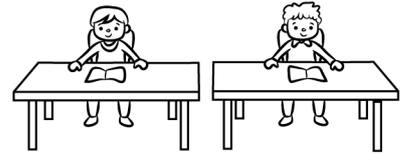
- NEL NIDO _____ L'UCCELLINO.



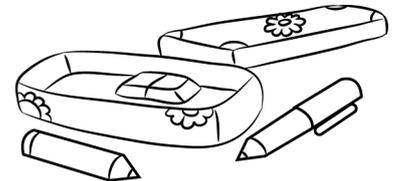
- TRA LE FOGLIE _____ I RICCI.



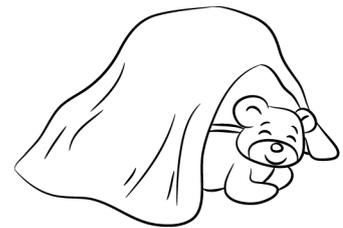
- A SCUOLA _____ I BAMBINI.



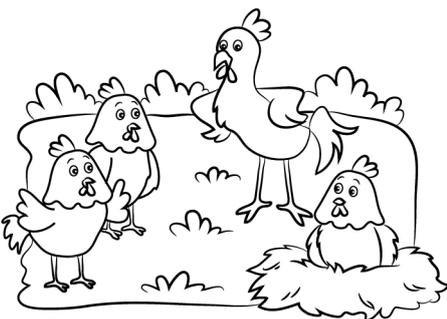
- NELL'ASTUCCIO _____ LA
GOMMA.



- NELLA TANA _____ L'ORSO.

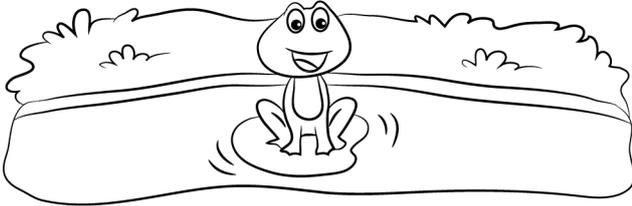


2 OSSERVA IL DISEGNO E SCRIVI UNA FRASE INSERENDO C'È E CI SONO.

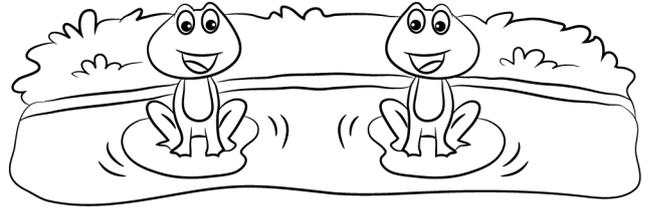


C'ERA - C'ERANO

1 TRASFORMA LE FRASI CON C'ERA IN C'ERANO.



C'ERA UNA RANA NELLO STAGNO.



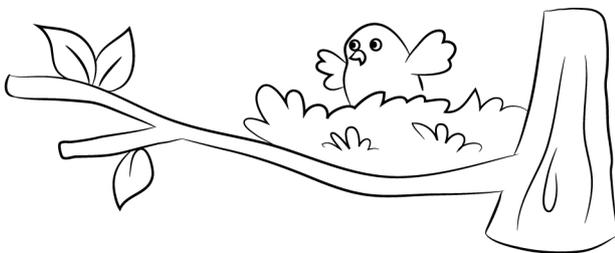
_____ DUE RANE NELLO STAGNO.



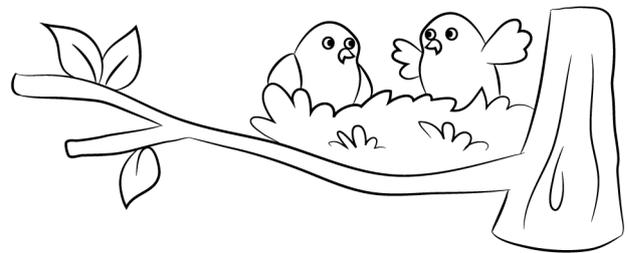
NEL BOSCO _____ UNO SCOIATTOLO.



NEL BOSCO _____ DUE SCOIATTOLI.



NEL NIDO _____ UN PASSEROTTO.



NEL NIDO _____ DUE PASSEROTTI

2 OSSERVA IL DISEGNO E SCRIVI UNA FRASE INSERENDO C'ERA E C'ERANO.



ALLA SCOPERTA DEI TESTI

ESPRESSIVI

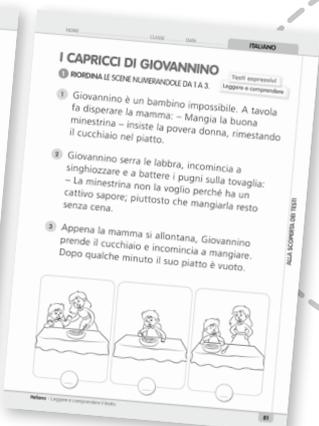
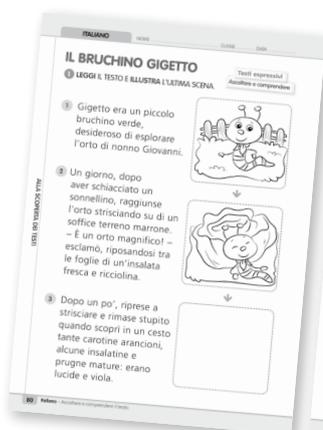
Per conoscere sensazioni, emozioni ed esprimere l'immaginario.

INFORMATIVI

Per informare e far conoscere la realtà; forniscono notizie su argomenti storici, geografici, scientifici, di cultura generale e su fatti realmente accaduti.

PRAGMATICI

Per comunicare agendo sugli altri; forniscono regole, istruzioni e cercano di persuadere.



IL FIORELLINO DISPERATO

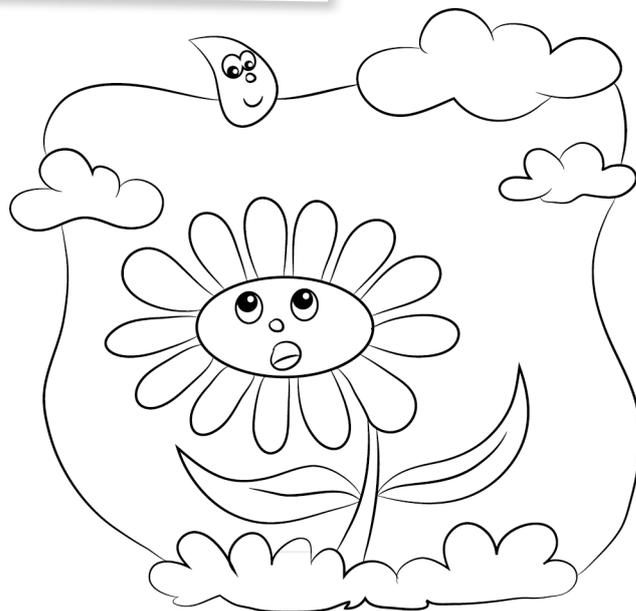
Testi espressivi

Ascoltare e comprendere

Nel prato c'era un allegro papavero rosso che parlava con una margherita gialla. Vicino ai due fiori c'era una margheritina bianca che si disperava: – Voi siete colorati, mentre io sono più bianca di un fantasma.

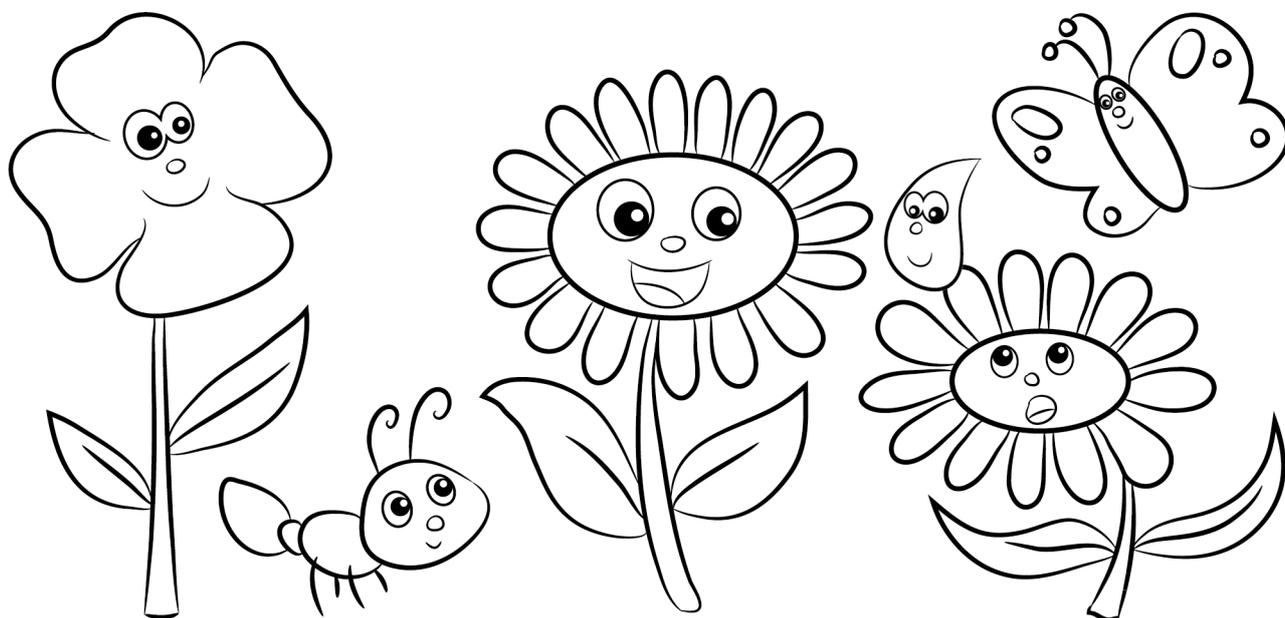
Il papavero prima rise poi cercò di consolarla, ma la margheritina bianca continuava a piangere.

Ad un tratto, dal cielo cadde una gocciolina blu che si posò sul fiorellino bianco. Il fiorellino sorrise perché era diventato un po' bianco e un po' blu.



ALLA SCOPERTA DEI TESTI

1 DOPO AVER ASCOLTATO LA STORIA, **COLORA SOLO** I PERSONAGGI DEL RACCONTO.



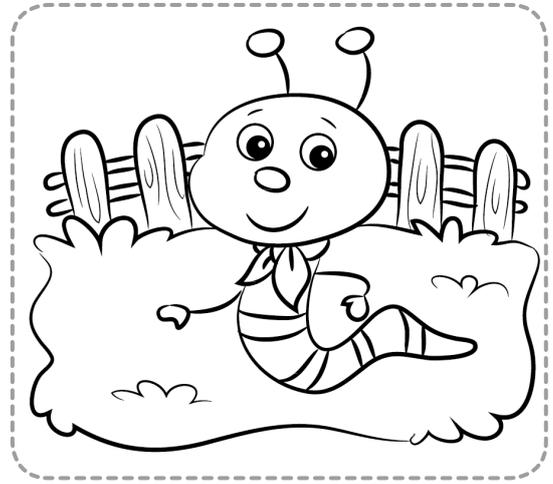
IL BRUCHINO GIGETTO

Testi espressivi

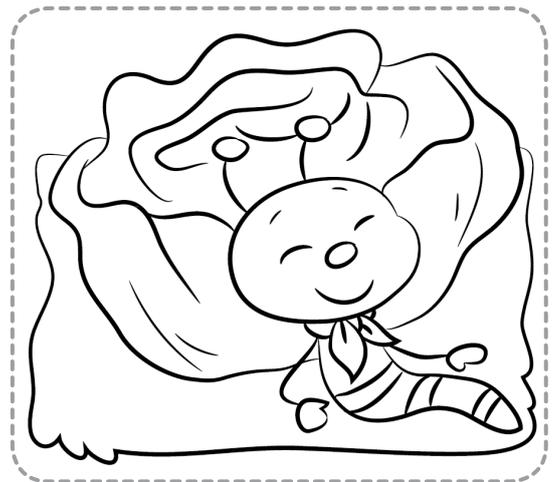
Ascoltare e comprendere

1 LEGGI IL TESTO E ILLUSTRRA L'ULTIMA SCENA.

1 Gigetto era un piccolo bruchino verde, desideroso di esplorare l'orto di nonno Giovanni.



2 Un giorno, dopo aver schiacciato un sonnellino, raggiunse l'orto strisciando su di un soffice terreno marrone. – È un orto magnifico! – esclamò, riposandosi tra le foglie di un'insalata fresca e ricciolina.



3 Dopo un po', riprese a strisciare e rimase stupito quando scoprì in un cesto tante carotine arancioni, alcune insalatine e prugne mature: erano lucide e viola.



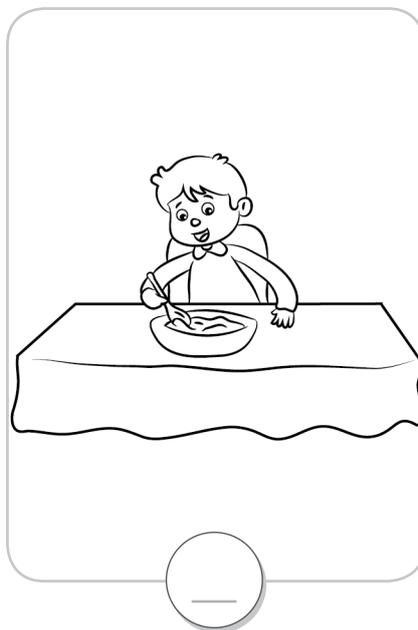
I CAPRICCI DI GIOVANNINO

Testi espressivi

Leggere e comprendere

1 RIORDINA LE SCENE NUMERANDO DA 1 A 3.

- 1 Giovannino è un bambino impossibile. A tavola fa disperare la mamma: – Mangia la buona minestrina – insiste la povera donna, rimestando il cucchiaino nel piatto.
- 2 Giovannino serra le labbra, incomincia a singhiozzare e a battere i pugni sulla tovaglia: – La minestrina non la voglio perché ha un cattivo sapore; piuttosto che mangiarla resto senza cena.
- 3 Appena la mamma si allontana, Giovannino prende il cucchiaino e incomincia a mangiare. Dopo qualche minuto il suo piatto è vuoto.



UNA FIFA MOSTRUOSA

Testi espressivi

Leggere e comprendere

Sara si era appena tuffata e nuotava tra le onde schizzando allegramente una montagna di spruzzi. Ad un tratto sentì una voce cavernosa: era un enorme pesce con una testa grande ed una bocca piena zeppa di dentoni affilati.



Sara rimase di sasso, diventò bianca bianca, nuotò verso la riva e, col cuore che le batteva forte come un treno, corse in lacrime tra le braccia della sua mamma.

ALLA SCOPERTA DEI TESTI

1 RISPONDI.

- Che cosa stava facendo Sara?

- Che cosa emerse ad un tratto dalle onde?

- Com'era il mostro?

- Che cosa fece Sara?

I MOCASSINI

Mara è una bambina di sette anni e non sa fare i nodi ai lacci delle scarpe: per questo mette sempre i mocassini. Un giorno Mara va a giocare al pallone nel cortile della scuola. Dà un calcio molto forte alla palla e un mocassino vola via. Tutti i compagni lo cercano, ma il mocassino non si trova! Mara torna a casa con un piede scalzo. Tutti la guardano e lei si vergogna. Mara decide allora di imparare a fare i nodi ai lacci delle scarpe.



Testi espressivi
Leggere e comprendere

Alda Monico Cortese, *La cornacchia ladra*, Tecnodid

ALLA SCOPERTA DEI TESTI

1 VERO O FALSO? SEGNA CON UNA X.

- Mara è una bambina di cinque anni. V F
- Mara non sa fare i nodi ai lacci delle scarpe. V F
- Mara dà un calcio alla palla e il mocassino vola via. V F
- I compagni di Mara trovano il mocassino. V F
- Mara torna a casa felice. V F

LA STREGA GENOVEFFA

Testi espressivi
Leggere e comprendere

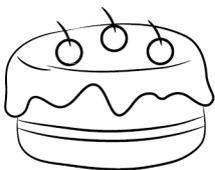
– Sarà una zuppa deliziosa! – esclamò la strega Genoveffa allungando lo sguardo nel pentolone. Dopo un po', Genoveffa prese un enorme mestolo e, mentre lo girava nel pentolone, vide tra gli ortaggi una pantofola e un vecchio pipistrello mezzo ustionato che agitava disperatamente le ali.

– Non sono un pollo, sono il tuo compagno Arturo! – esclamò il povero pipistrello, agitandosi tra i vapori.

Genoveffa indietreggiò spaventata e, col cuore che batteva come un tamburo, si sedette su una vecchia poltrona.

1 METTI UNA X SULLA RISPOSTA ESATTA.

- Che cosa preparò la strega Genoveffa?







- Che cosa vide Genoveffa tra gli ortaggi?







- Dove si sedette Genoveffa?







LO ZIO ARISTIDE

Testi espressivi

Leggere, comprendere e produrre

Lo zio di Isabella è un simpatico omone alto alto e tutta ciccia; si chiama Aristide.

Ha un cespuglio di capelli neri ed una barba che non finisce mai.

Lo zio Aristide dice a tutti che non esiste al mondo una barba come la sua.

Se qualcuno per gioco gliene chiede un pezzettino diventa subito tutto rosso e brontola.



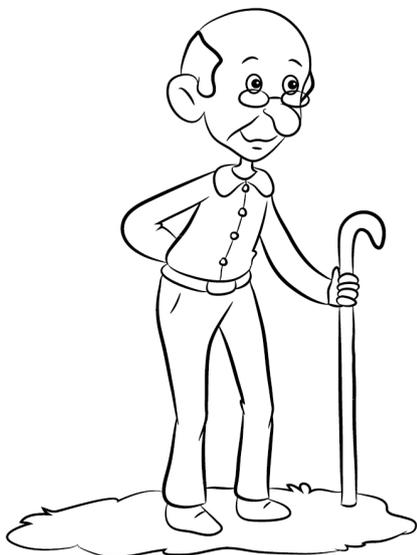
ALLA SCOPERTA DEI TESTI

1 SEGNA CON UNA X LA RISPOSTA CORRETTA.

Lo zio Aristide è:

- un omone spaventoso
- un omone simpatico

2 DESCRIVI L'ASPETTO DI ZIO GIUSEPPE.



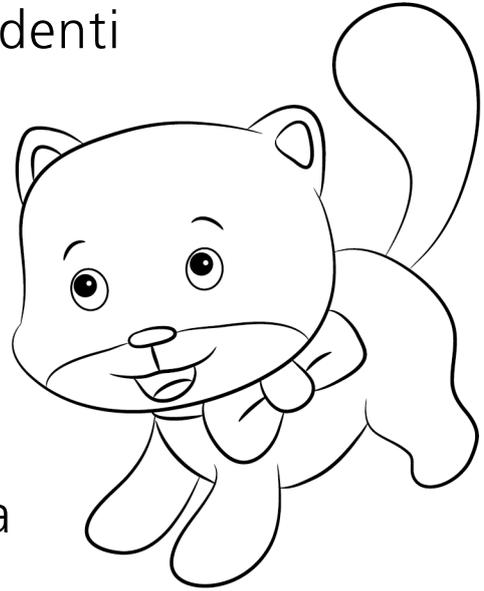
STELLINA

Testi espressivi

 Leggere, comprendere
e produrre

La mia gattina Stellina è piccola e graziosa. Ha due occhietti splendenti come stelle ed un nasino rosa confetto piccolo quanto un chicco di caffè.

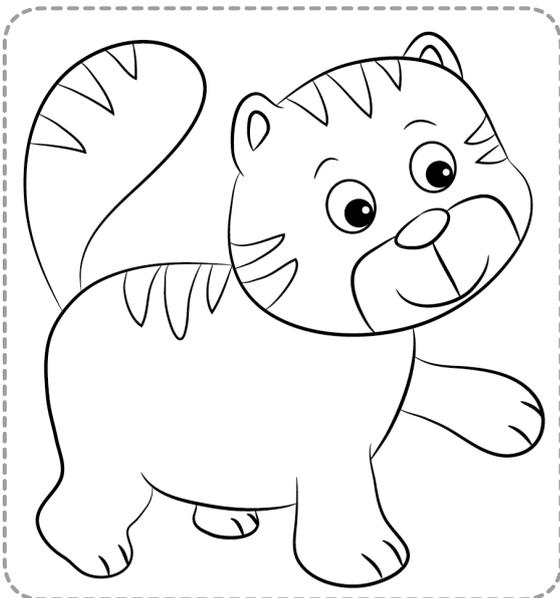
Quando faccio i compiti, Stellina si intrufola nella mia stanzetta, mi salta in braccio e io le faccio le coccole; lei agita le orecchie e la coda e, poi, si nasconde sotto il mio maglioncino.



1 RISPONDI A VOCE.

- Com'è Stellina?
- Quali movimenti fa quando si intrufola nella stanzetta della sua padroncina? Perché?

2 OSSERVA, COLORA E DESCRIVI IL GROSSO GATTO.



Di che colore è?

Com'è il suo pelo?

Che cosa preferisce fare?

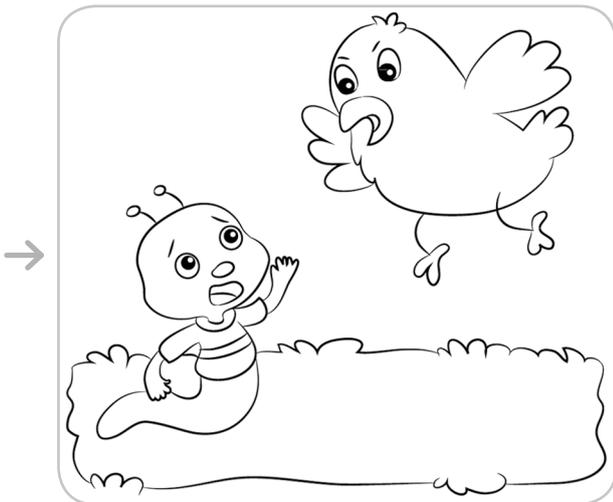
AVVENTURA NEL PRATO

Testi espressivi

Scrivere storie

1 OSSERVA LE IMMAGINI E COMPLETA OGNI SCENA CON LA DIDASCALIA.



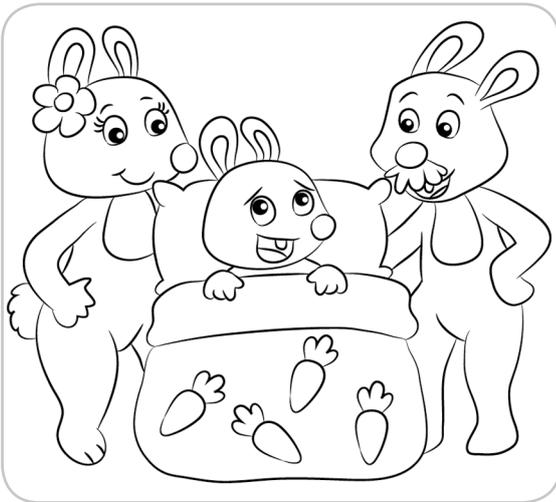


ALLA SCOPERTA DEI TESTI

IL CONIGLIETTO PAUROSO

Testi espressivi
Scrivere storie
1 OSSERVA LE IMMAGINI E COMPLETA IL TESTO.


Il piccolo coniglietto aveva paura del buio _____



La mamma e il papà _____



ERNESTINO COMBINAGUAI

Testi espressivi

Scrivere storie

Il mio pappagallino si chiama Ernestino. Ieri pomeriggio ho aperto la gabbietta ed Ernestino, perlustrando la cucina, si è appollaiato su un grosso cespo di insalata. Dopo qualche minuto, ha ripreso a volare e, rimanendo a mezz'aria, ha incominciato ad agitare le ali facendo sollevare la farina dal piatto. Ernestino si divertiva come un matto.

- 1 COSA HA FATTO POI IL PAPPAGALLO ERNESTINO?
PENSA, ILLUSTRRA NEL RIQUADRO E SCRIVI.



IL PUPAZZO DI NEVE

Testi espressivi
Scrivere storie


1 COMPLETA LA STORIA.

Marinella chiama Giovanna
a gran voce: – C'è la neve!

Le due bambine si
mettono il cappotto ed il
berretto e corrono fuori in cortile.

– Facciamo un pupazzo! – dice Marinella.

– È un'idea fantastica – risponde Giovanna.

Le due bambine si danno un gran da fare e
costruiscono un simpatico
pupazzo _____

Com'è il pupazzo
di neve?

Ad un tratto cosa
succede?

Ad un tratto _____

Testi informativi

Leggere e comprendere

IL ROSPO

Il rospo appartiene alla stessa famiglia delle rane.

Il suo corpo è pieno di bitorzoli. Per difendersi emette un liquido che irrita la pelle dell'uomo. Il rospo, però, è un animale utile all'agricoltura perché dà la caccia agli insetti, chioccioline e lumache, che sono nocivi alle coltivazioni.



ALLA SCOPERTA DEI TESTI

1 COMPLETA CON LE INFORMAZIONI DEL TESTO.

Il rospo appartiene _____

Il suo corpo è _____

Per difendersi _____

Il rospo è un animale utile all'agricoltura perché _____

FRUTTI DI BOSCO

Testi informativi

Leggere e comprendere

LA MORA

- ha fusti spinosi
- piccole foglie verdi dentate
- i fiori sono bianchi
- i frutti sono rossi e neri

LA FRAGOLA

- ha foglie piccole d'un verde brillante
- i fiori sono formati da 5 petali bianchi
- i frutti sono rossi e gustosi

1 COMPLETA.



La mora è _____



La fragola è _____

PER PREPARARE I DOLCI...

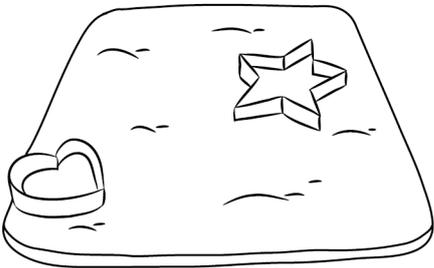
Testi pragmatici
Leggere e comprendere



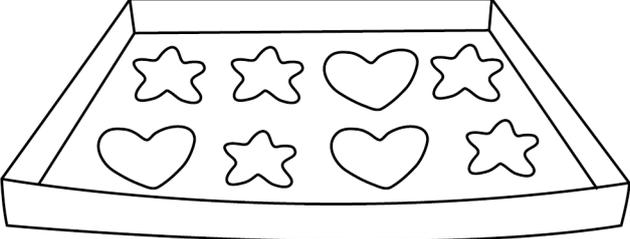
Marisa e la nonna impastano la farina con le uova, lo zucchero, il latte e il lievito in polvere.



Stendono bene l'impasto con le mani.



Con le formine ritagliano i dolci.



Li mettono nel forno. Dopo mezz'ora saranno pronti.

1 RACCONTA A VOCE, SEGUENDO L'ORDINE DELLE VARIE FASI PER PREPARARE I DOLCI. POI **SCRIVI** LE ISTRUZIONI.

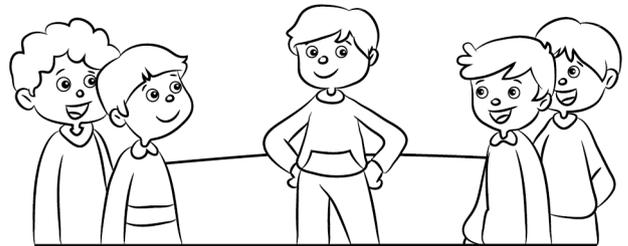
1	_____
2	_____
3	_____
4	_____

MESSAGGI SENZA PAROLE

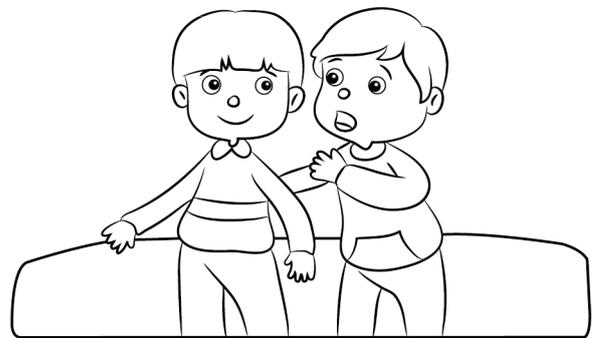
Testi pragmatici

Leggere e comprendere

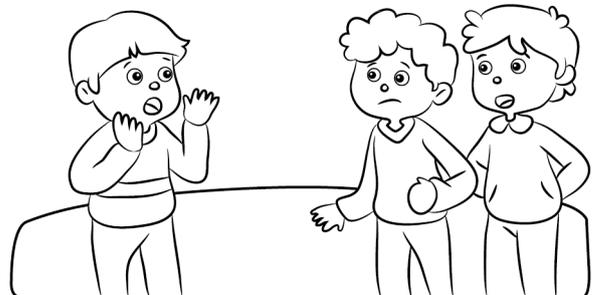
- 1 I giocatori si dividono in due squadre uguali e il capogioco si sistema in mezzo tra le due.



- 2 Un giocatore di ogni squadra va dal capogioco per ricevere la parola da comunicare ai compagni.



- 3 La parola deve essere trasmessa a gesti senza pronunciare nessun tipo di suono, vale a dire muovendo la bocca senza parlare.



- 4 Chi indovina è incaricato di andare a ricevere la parola successiva. Vince la squadra che indovina più parole.



J. M. Allué, La Scuola

1 RISPONDI.

- Quale gioco viene descritto?



STREPITOSO!

The background features a whimsical landscape. On the right, a two-story schoolhouse with a sign that says "SCUOLA" is visible. A winding path leads towards it. To the left, there are rolling hills with various trees, including some with bare branches and others with full foliage. A large, leafy branch extends from the right side of the frame. The overall style is clean and modern with a muted color palette.

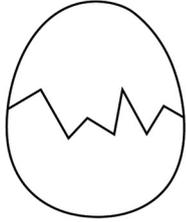
STORIA

GEOGRAFIA

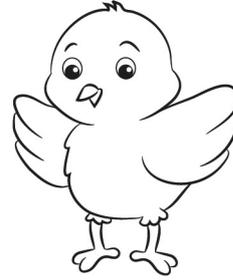
- ◆ IL TEMPO
- ◆ LO SPAZIO

PRIMA - DOPO

1 COMPLETA CON I DISEGNI.



PRIMA



DOPO



PRIMA



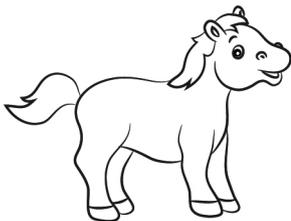
DOPO



PRIMA



DOPO



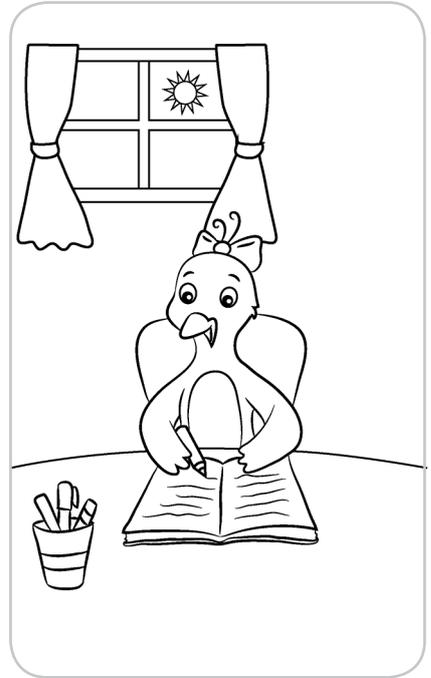
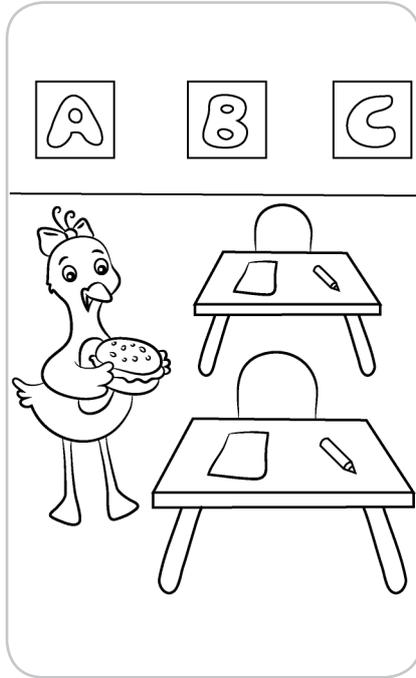
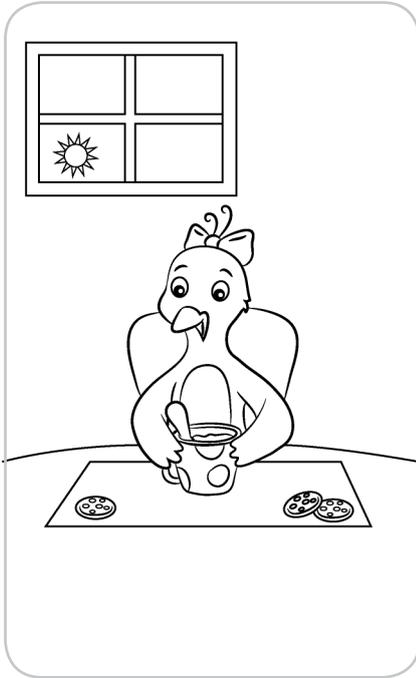
PRIMA



DOPO

LE PARTI DEL GIORNO

1 CHE COSA HA FATTO L'OCHETTA LUCILLA? COLLEGA CON UNA FRECCIA I DISEGNI AL MOMENTO GIUSTO DELLA GIORNATA.

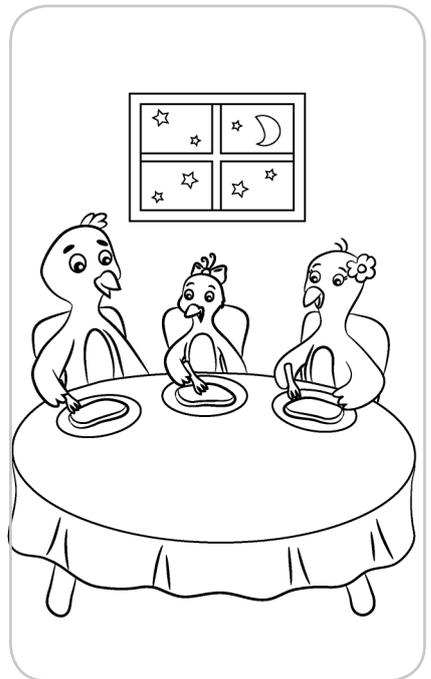
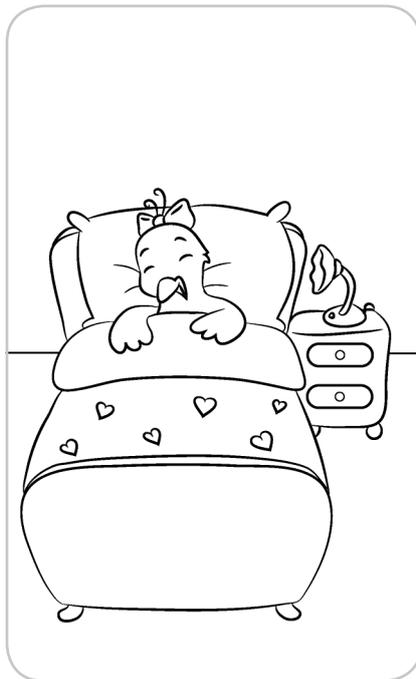
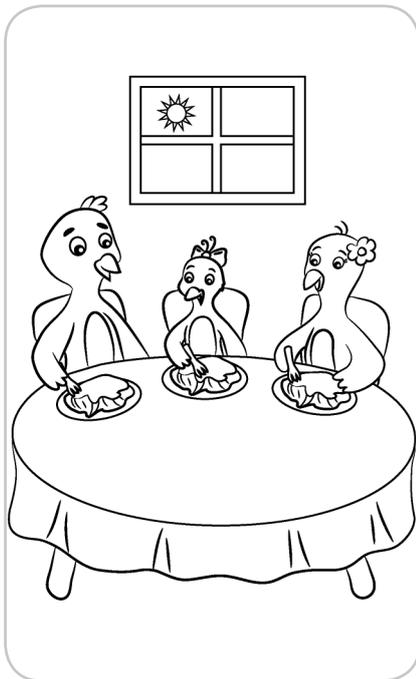


MATTINA

MEZZOGIORNO

POMERIGGIO

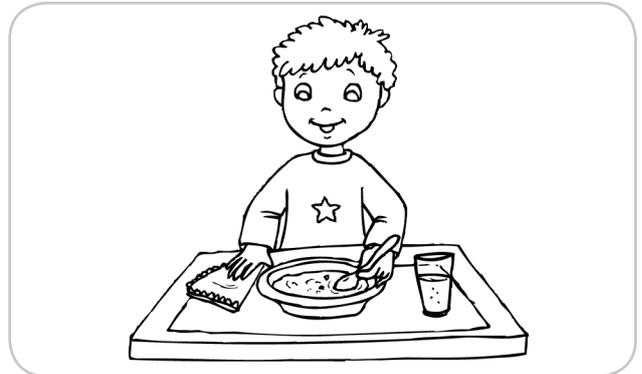
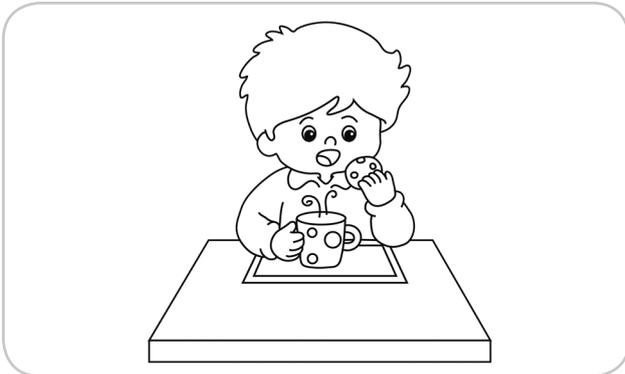
SERA



IL TEMPO

DURA DI PIÙ - DURA DI MENO

1 COLORA, IN OGNI COPPIA DI IMMAGINI, SOLTANTO L'AZIONE CHE SECONDO TE DURA DI PIÙ.



IL TEMPO

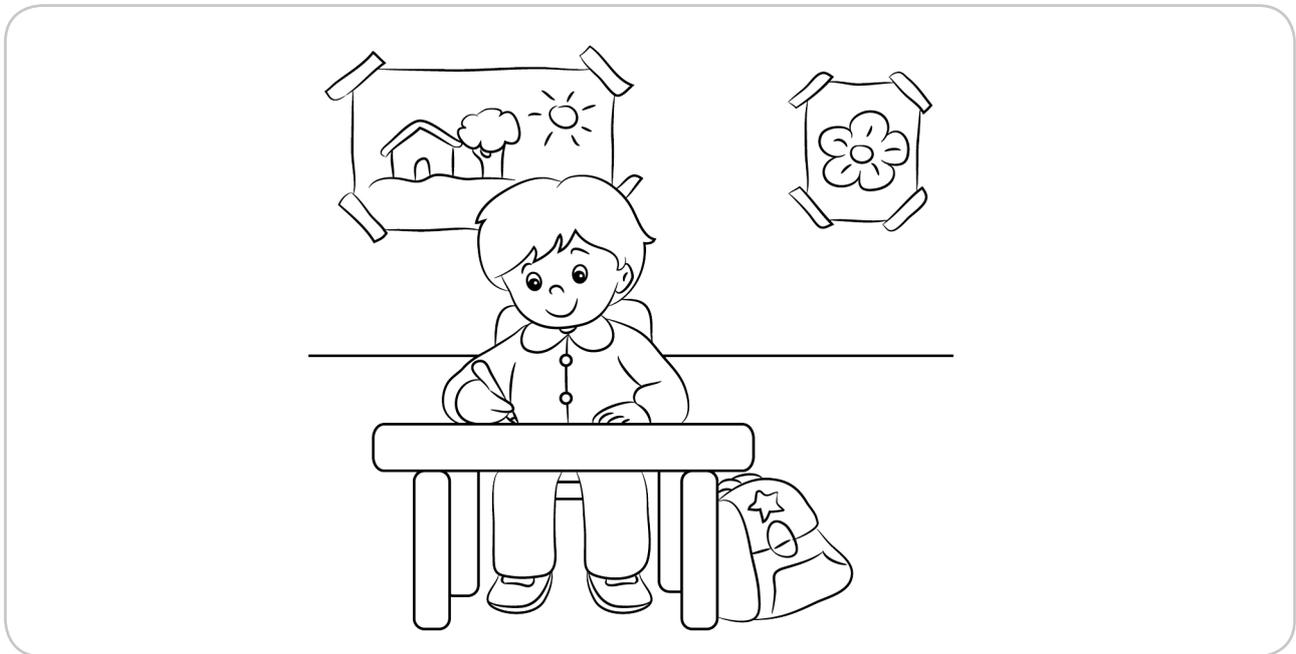
2 RISPONDI.

• COSA VORRESTI CHE DURASSE POCO TEMPO?

• COSA, INVECE, VORRESTI CHE DURASSE TANTISSIMO TEMPO?

MENTRE

1 MENTRE TU SEI A SCUOLA CHE COSA FANNO LA TUA MAMMA E IL TUO PAPÀ? **DISEGNA** NEI RIQUADRI.



PAPÀ

MAMMA

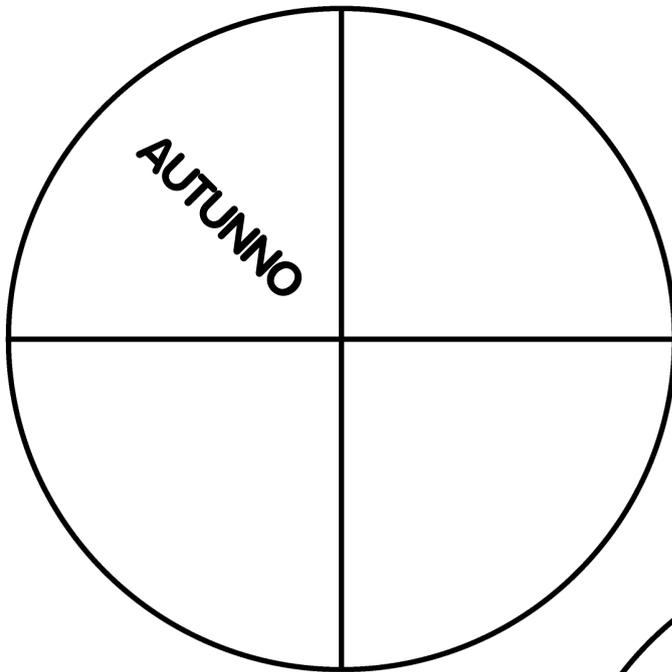
2 **COMPLETA** LA FRASE.

MENTRE IO SONO A SCUOLA _____

IL TEMPO

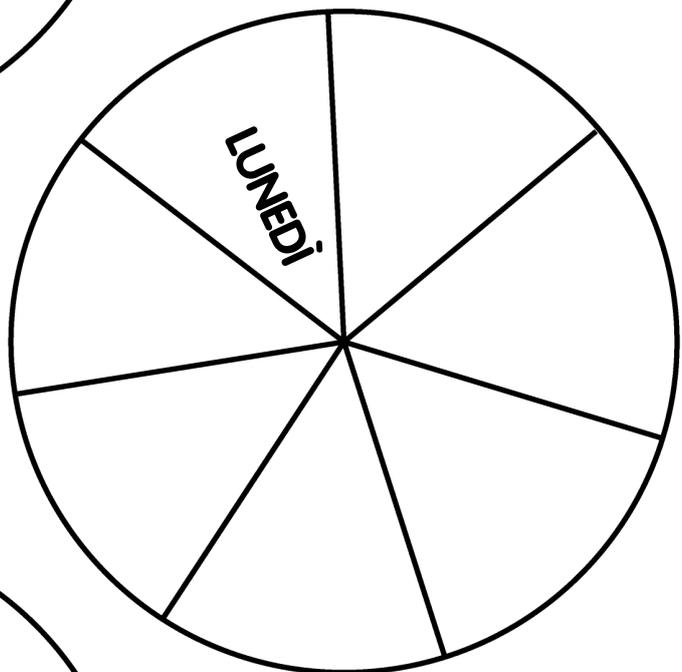
LE RUOTE DEL TEMPO

1 COMPLETA LE RUOTE DEL TEMPO.

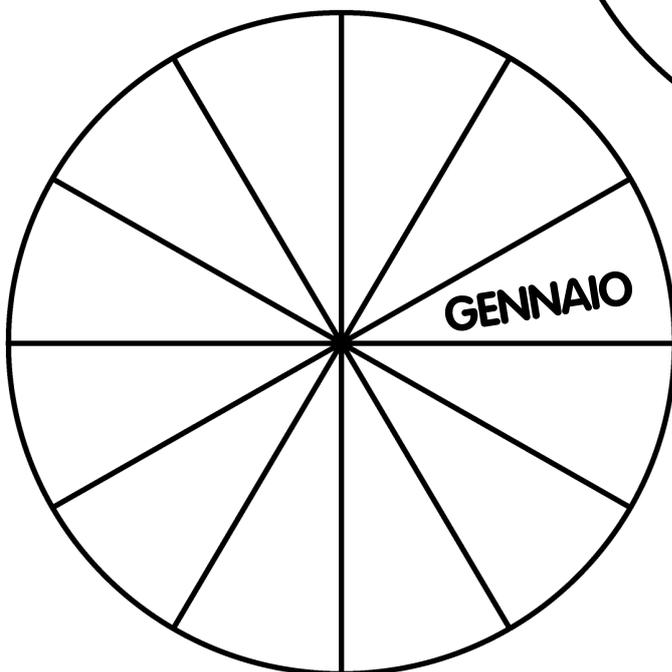


RUOTA
DELLE STAGIONI

RUOTA
DELLA SETTIMANA



RUOTA
DEI MESI



PERCHÉ - PERCIÒ

1 OSSERVA I DISEGNI E VERBALIZZA UTILIZZANDO PERCHÉ E PERCIÒ.



- CHE COSA FA LA MAMMA?
- CHE COSA È SUCCESSO PRIMA?

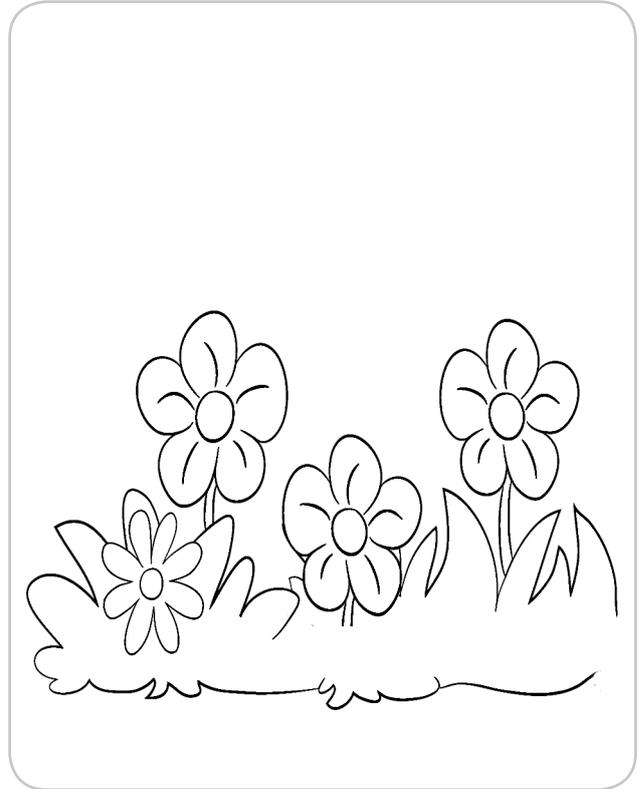


- CHE COSA È SUCCESSO A CLAUDIO?
- CHE COSA HA FATTO POI CLAUDIO?

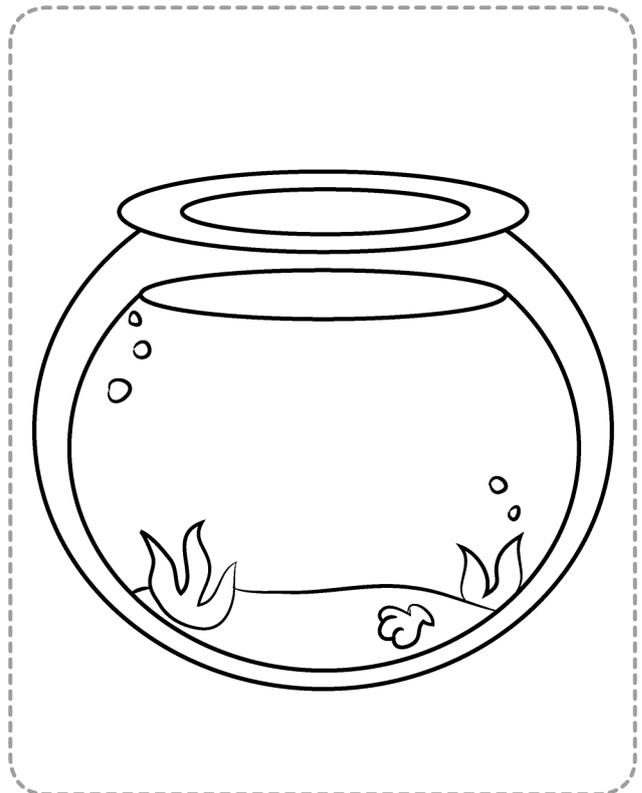
IL TEMPO

DESTRA - SINISTRA

1 **COLORA I FIORI DEL CESPUGLIO CHE SI TROVA A DESTRA.**



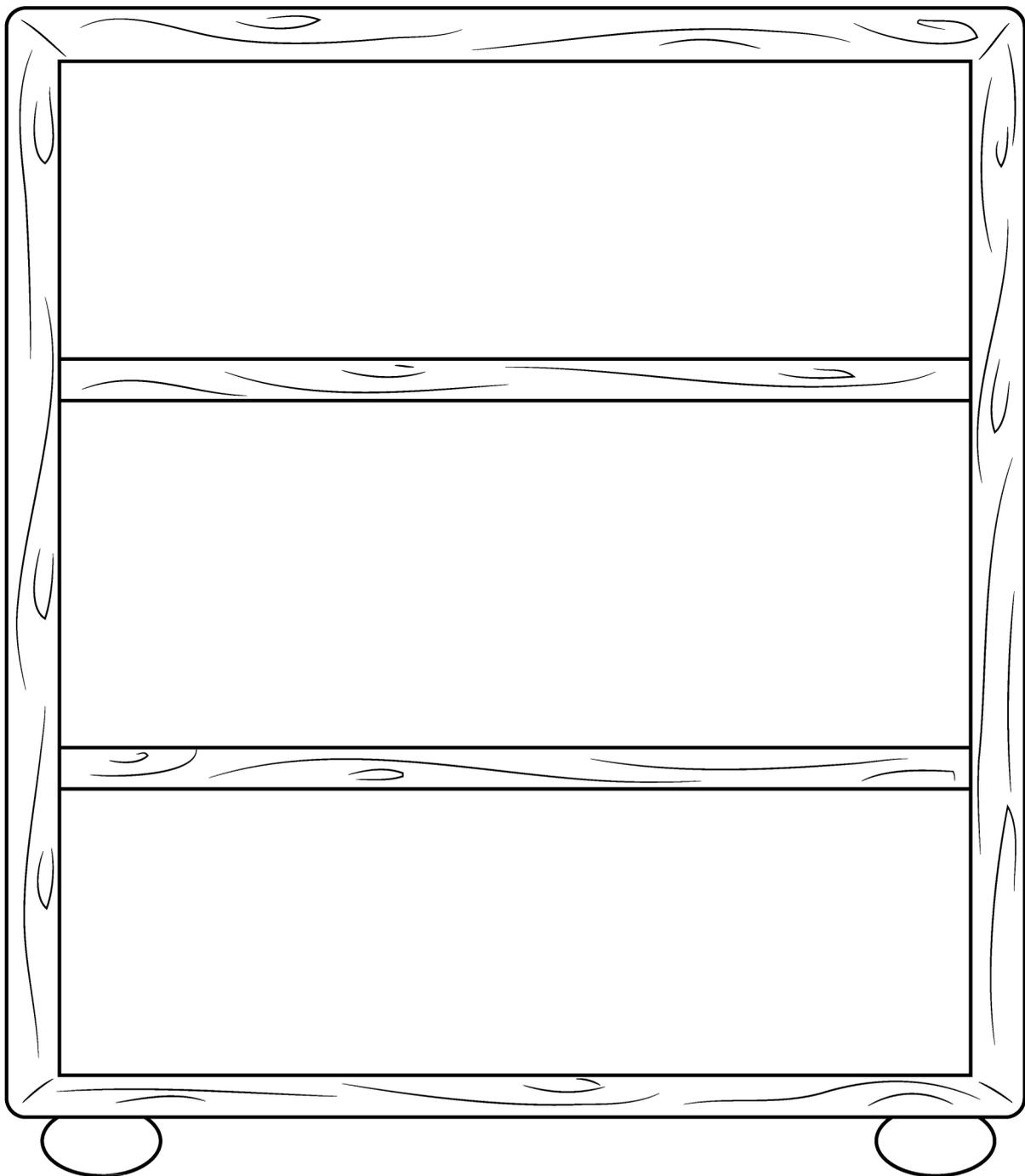
2 **DISEGNA UN PESCIOLINO NEL VASO CHE SI TROVA A SINISTRA.**



IN ALTO - IN BASSO IN MEZZO

1 DISEGNA:

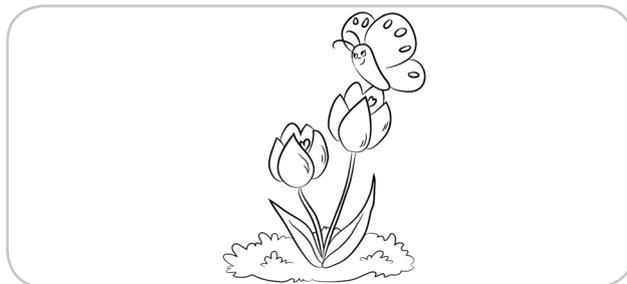
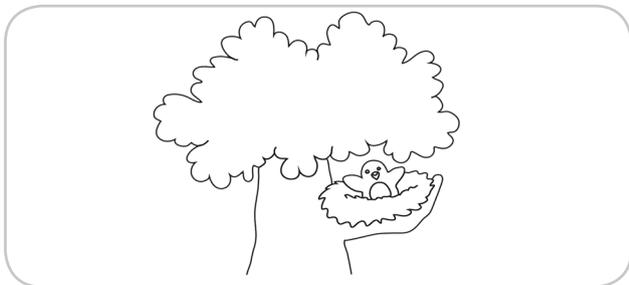
- ◆ LE BAMBOLE SULLO SCAFFALE IN ALTO;
- ◆ LE BARCHETTE SULLO SCAFFALE IN MEZZO;
- ◆ LE AUTOMOBILINE SULLO SCAFFALE IN BASSO.



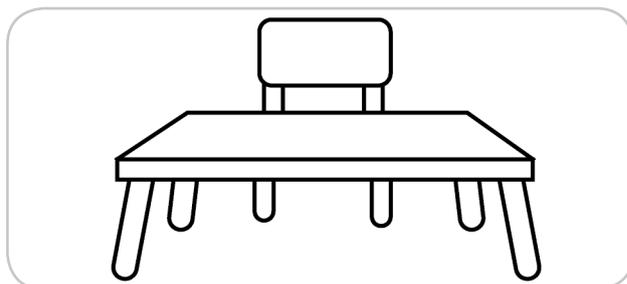
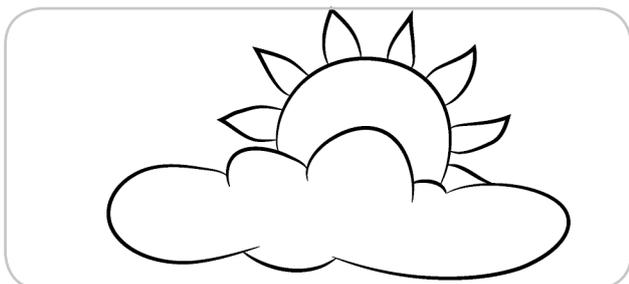
LO SPAZIO

SOPRA - SOTTO DAVANTI - DIETRO

1 SCRIVI SOPRA OPPURE SOTTO.

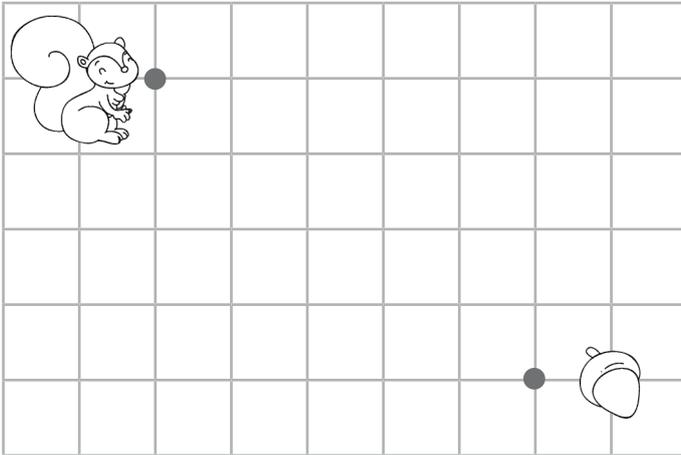


2 SCRIVI DAVANTI OPPURE DIETRO.



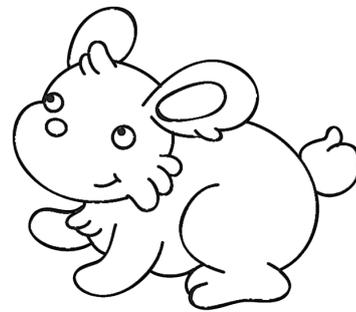
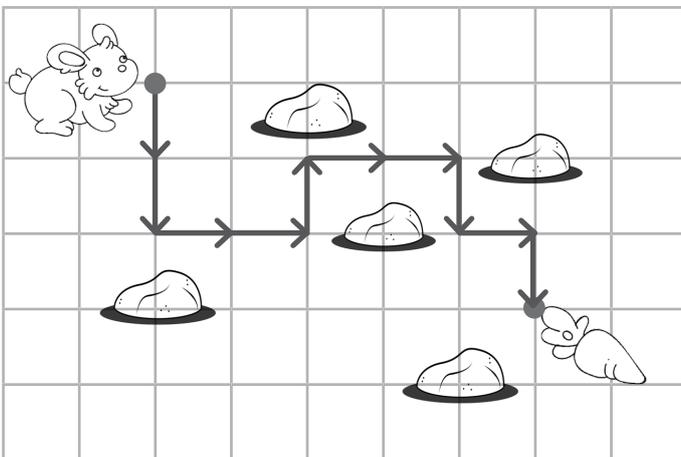
I PERCORSI

1 AIUTA LO SCOIATTOLINO A RAGGIUNGERE LA GHIANDA. **SEGUI** LE FRECCE E **TRACCIA** IL PERCORSO.



2 PASSI IN AVANTI →
 3 PASSI IN BASSO ↓
 2 PASSI IN AVANTI →
 1 PASSO IN BASSO ↓
 1 PASSO IN AVANTI →

2 **OSSERVA E DESCRIVI** CON LE FRECCE IL PERCORSO CHE DEVE FARE IL CONIGLIETTO PER RAGGIUNGERE LA CAROTA.

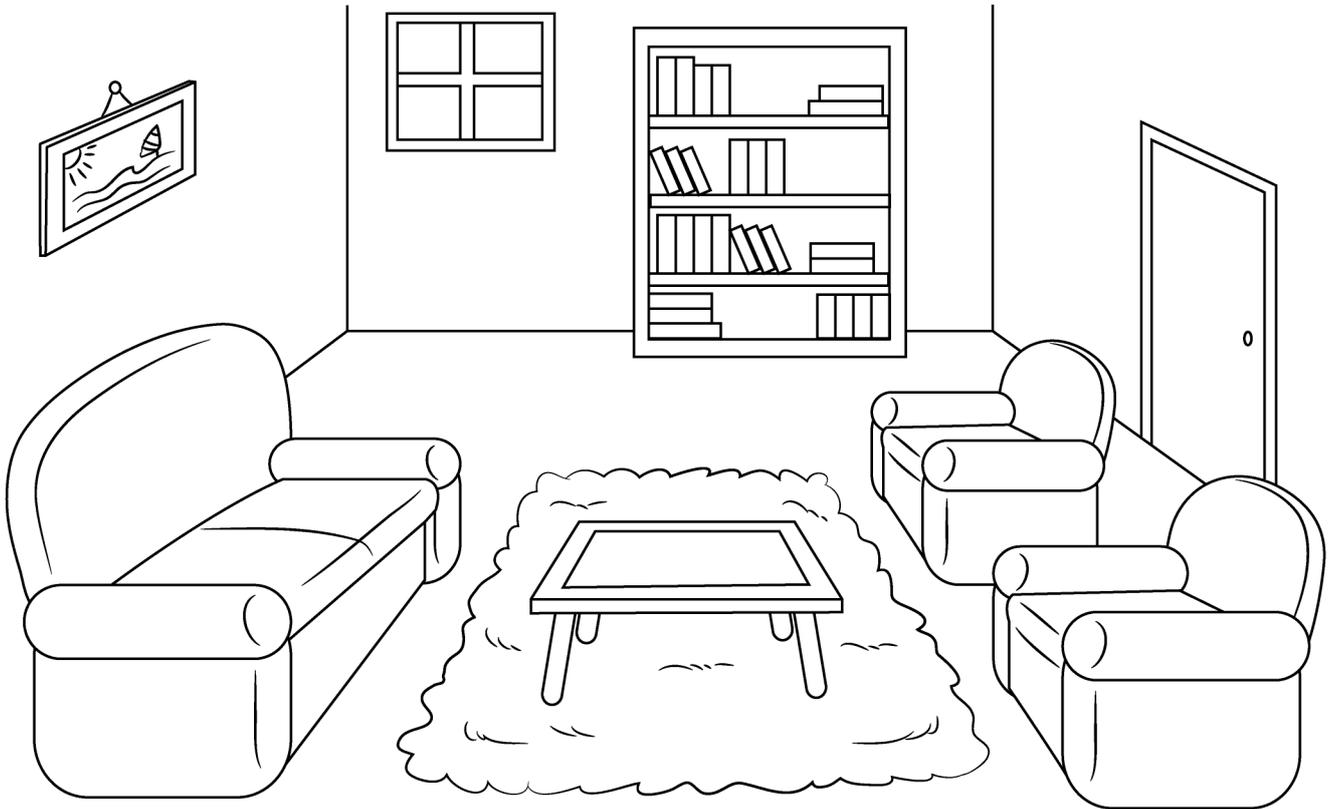


2 PASSI IN BASSO ↓

LO SPAZIO

IL SALOTTO

1 OSSERVA E COMPLETA.



LO SPAZIO

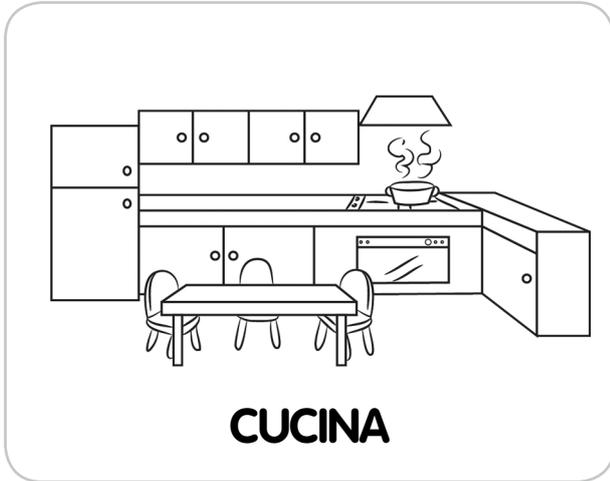
- ◆ AL CENTRO DELLA STANZA C'È _____
- ◆ A SINISTRA DEL TAVOLINO C'È _____

- ◆ A DESTRA DEL TAVOLINO CI SONO _____

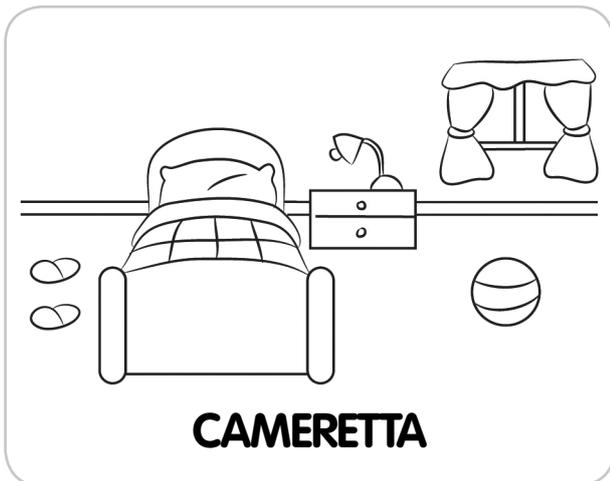
- ◆ VICINO ALLA FINESTRA C'È _____

LA CASA

1 SCRIVI LE AZIONI CHE COMPI NEI SEGUENTI AMBIENTI DELLA CASA.





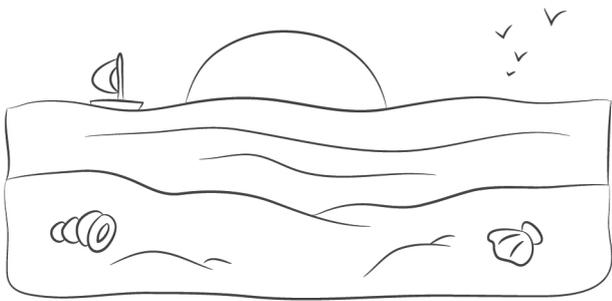


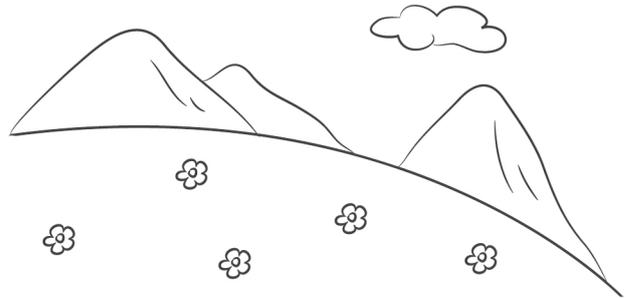


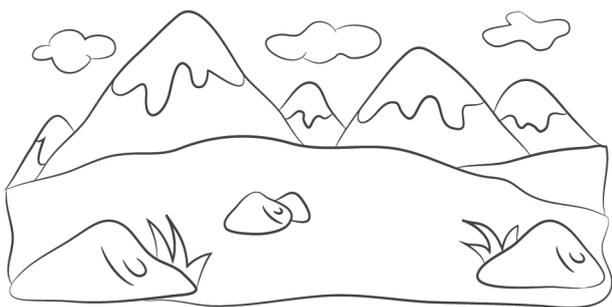
LO SPAZIO

GLI AMBIENTI

1 SCRIVI IL NOME DEGLI AMBIENTI RAPPRESENTATI.









LO SPAZIO



STREPITOSO!

MATEMATICA

SCIENZE

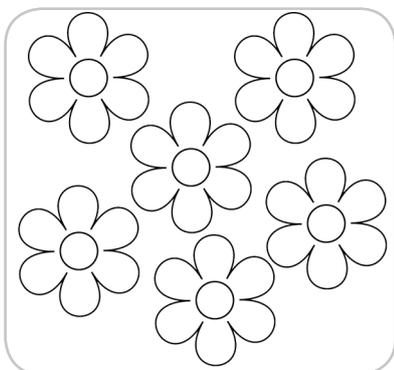
TECNOLOGIA

- ◆ I NUMERI FINO A 20
- ◆ SPAZIO E FIGURE
- ◆ LE COSE E LA NATURA
- ◆ I MATERIALI

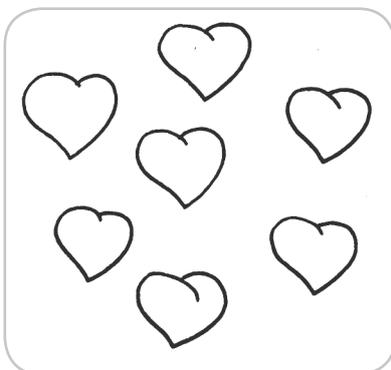


I NUMERI FINO A 10

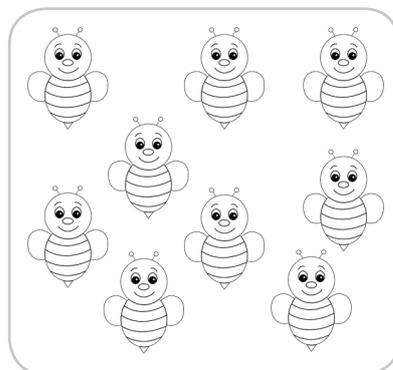
1 SCRIVI IL NUMERO DELLE QUANTITÀ RAPPRESENTATE.



—



—

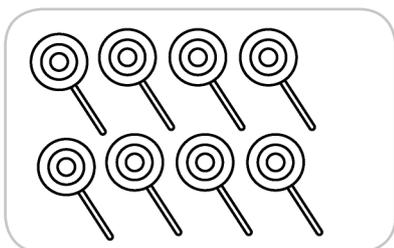


—

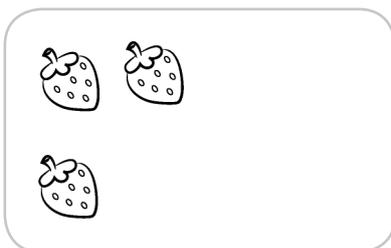
2 SCRIVI SULLA LINEA I NUMERI CHE MANCANO.



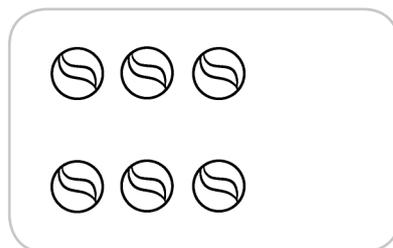
3 FORMA IL 10 DISEGNANDO GLI ELEMENTI CHE MANCANO E COMPLETA SCRIVENDO ANCHE IL NUMERO.



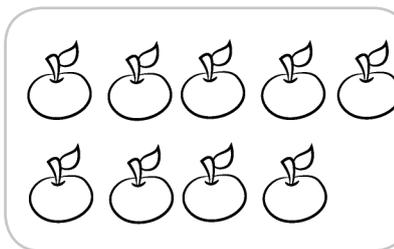
$8 + _ = 10$



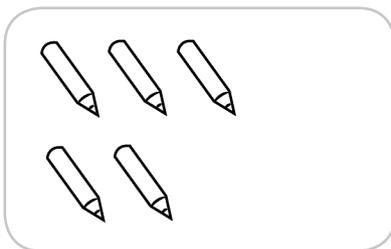
$3 + _ = 10$



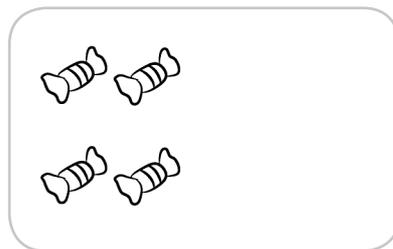
$6 + _ = 10$



$9 + _ = 10$



$5 + _ = 10$

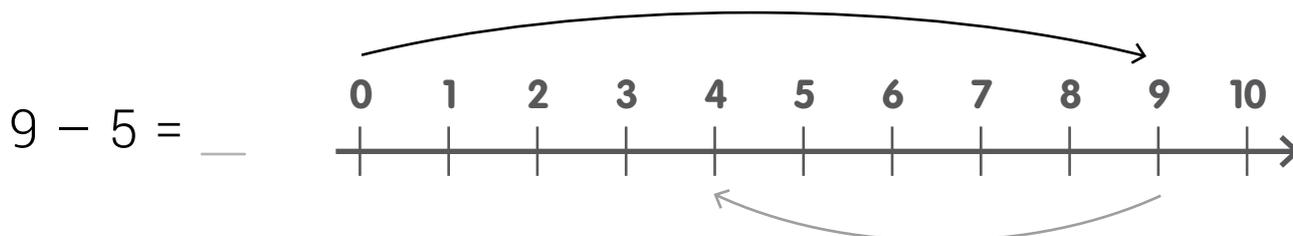
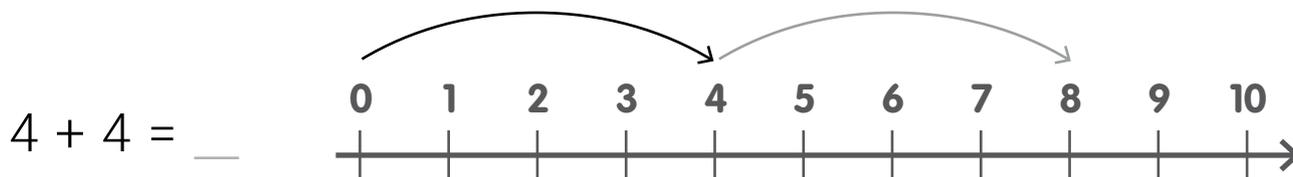


$4 + _ = 10$

I NUMERI FINO A 20

ADDIZIONI E SOTTRAZIONI SULLA LINEA DEI NUMERI

1 CALCOLA SULLA LINEA DEI NUMERI.



I NUMERI FINO A 20

I NUMERI FINO A 20

1 SCRIVI I NUMERI CHE MANCANO.

0	1	—	—	—	5	—	—	—	—	10
—	—	13	—	—	—	—	18	—	—	—

2 METTI I SEGNI: > (MAGGIORE), < (MINORE), = (UGUALE).

16 ○ 7	8 ○ 15	14 ○ 4	1 ○ 3
11 ○ 18	2 ○ 12	4 ○ 16	3 ○ 10

3 SCRIVI IL NUMERO SUCCESSIVO.

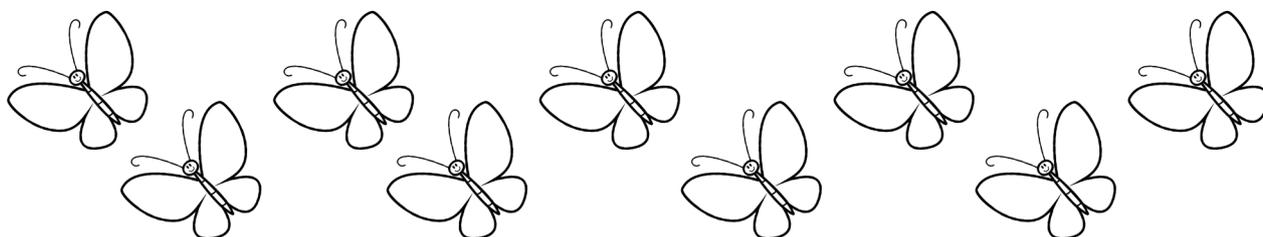
0	—	3	—
6	—	12	—
18	—	9	—

4 SCRIVI IL NUMERO PRECEDENTE.

—	7	—	10
—	11	—	5
—	18	—	15

5 LEGGI E COLORA COME INDICATO:

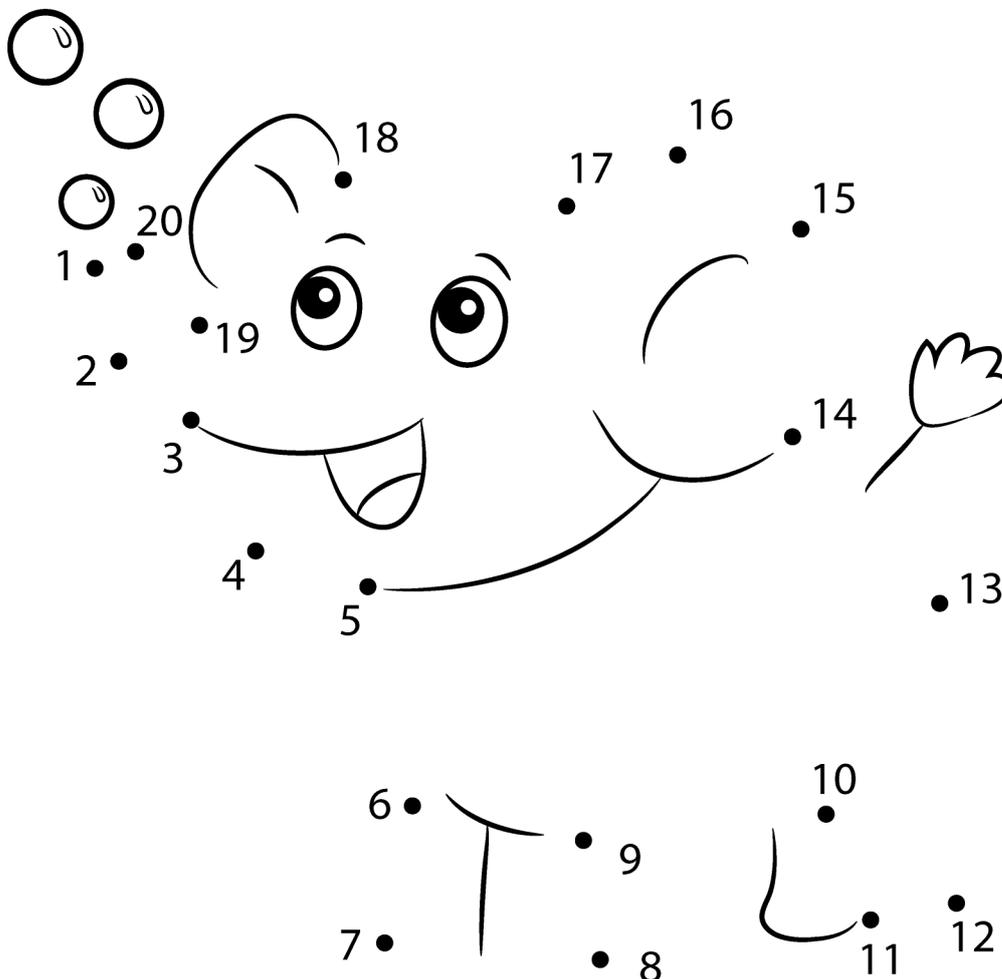
- LA PRIMA E LA QUINTA FARFALLA SONO GIALLE.
- LA SECONDA E L'OTTAVA FARFALLA SONO ROSSE.



I NUMERI FINO A 20

DA 0 A 20

1 UNISCI I PUNTI DA 0 A 20. CHE COSA APPARIRÀ?



2 RISCRIVI I NUMERI IN ORDINE CRESCENTE DAL MINORE AL MAGGIORE.



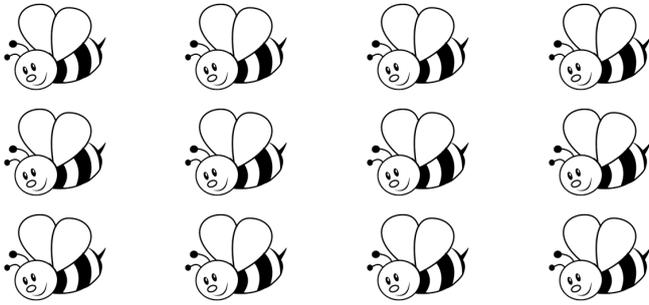
3 RISCRIVI I NUMERI IN ORDINE DECRESCENTE DAL MAGGIORE AL MINORE.



I NUMERI FINO A 20

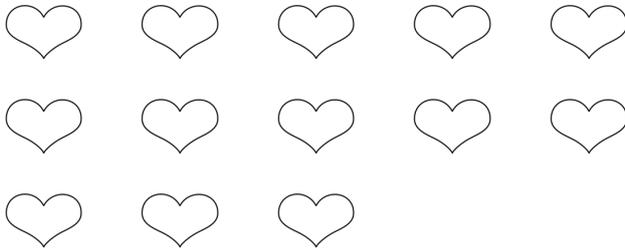
SULL'ABACO E IN TABELLA

1 RAGGRUPPA PER 10 E REGISTRA IN TABELLA E SULL'ABACO.



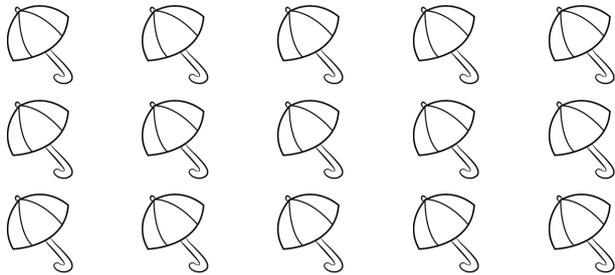
da	u
—	—

da	u
----	---



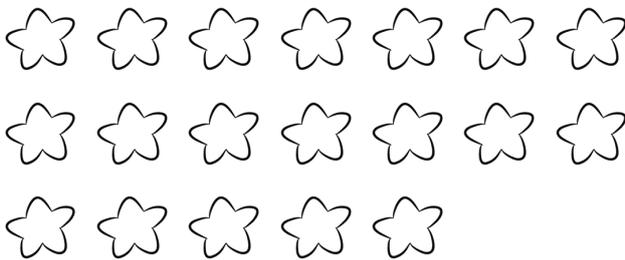
da	u
—	—

da	u
----	---



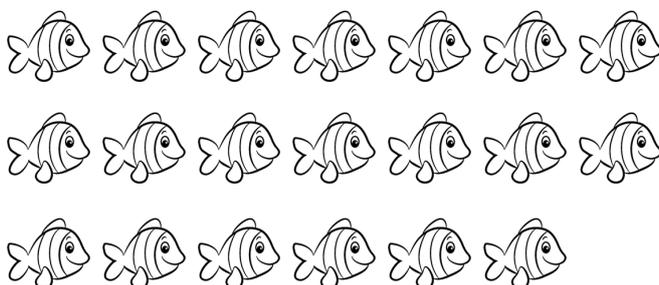
da	u
—	—

da	u
----	---



da	u
—	—

da	u
----	---



da	u
—	—

da	u
----	---

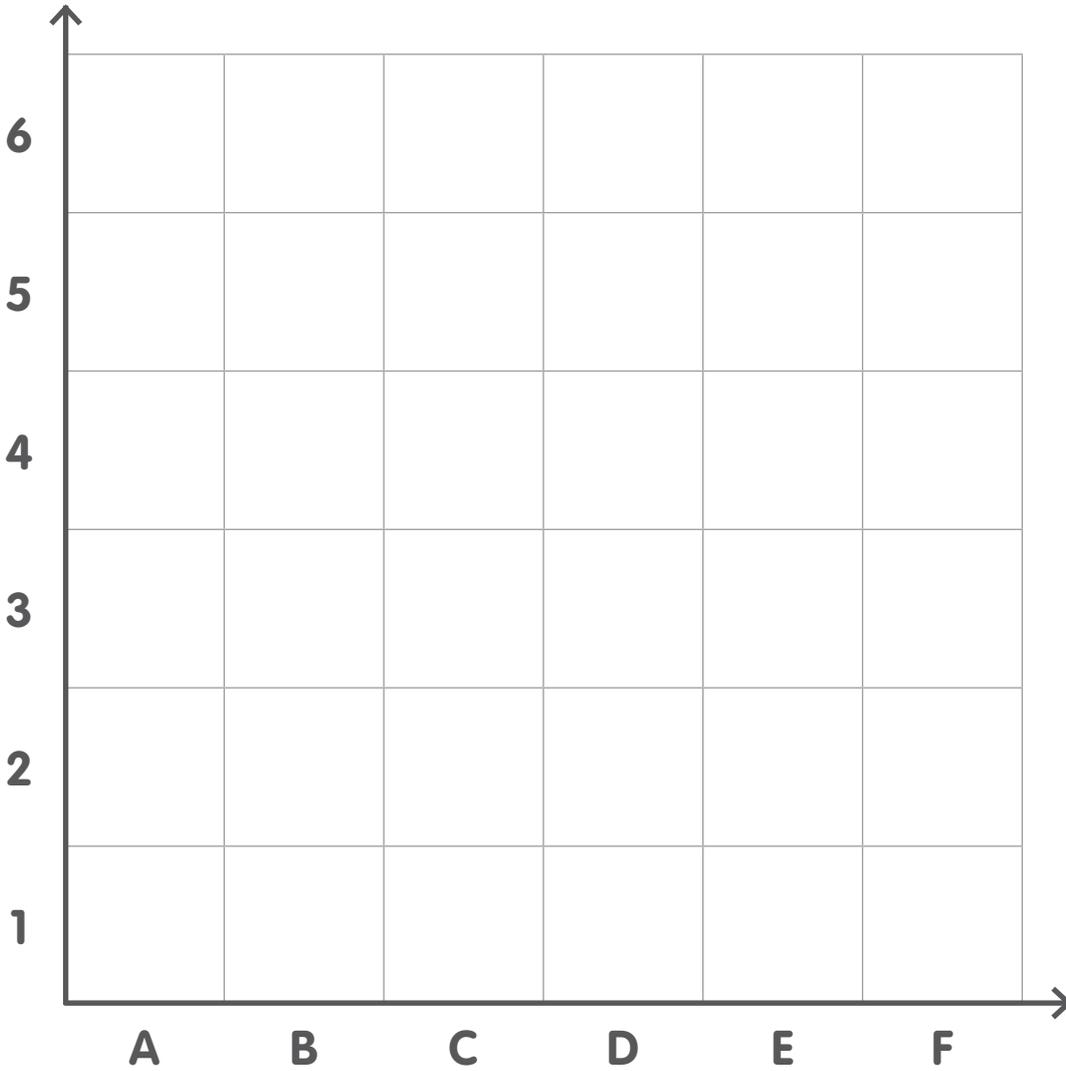
I NUMERI FINO A 20

DOVE SONO?

RICORDA CHE IL RETICOLO È UTILE PER INDIVIDUARE LA POSIZIONE DI UN OGGETTO.

1 DISEGNA SUL RETICOLO GLI ELEMENTI INDICATI.

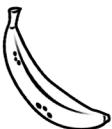
SPAZIO E FIGURE



ARANCIA → D, 3



CILIEGIA → C, 2



BANANA → E, 1



PERA → F, 4

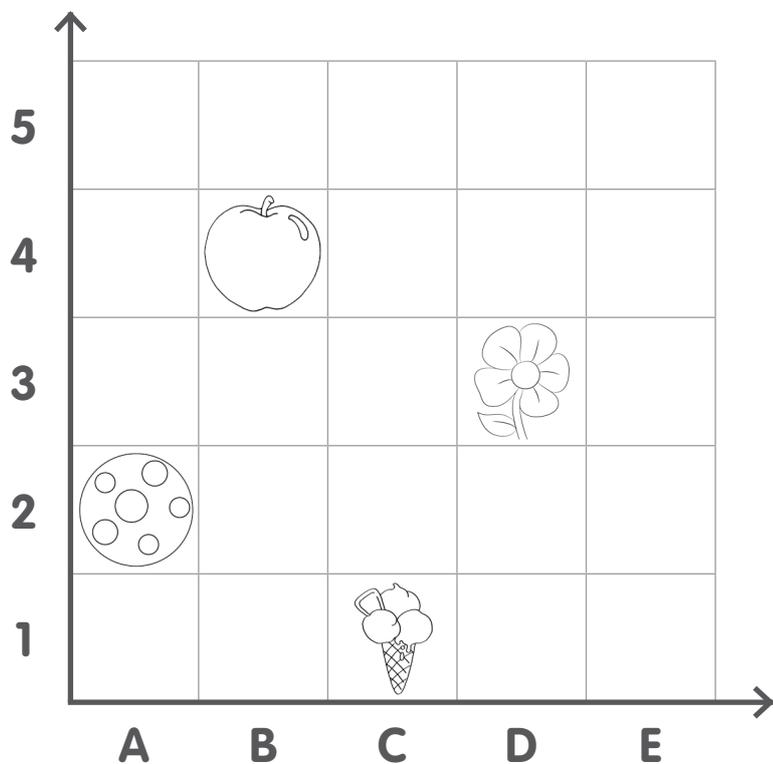


COCOMERO → B, 6

ANANAS → A, 5

SCOPRI LA POSIZIONE

1 OSSERVA ATTENTAMENTE IL RETICOLO E RISPONDI.



IN QUALE CASELLA SI TROVA:

LA MELA → _ , _

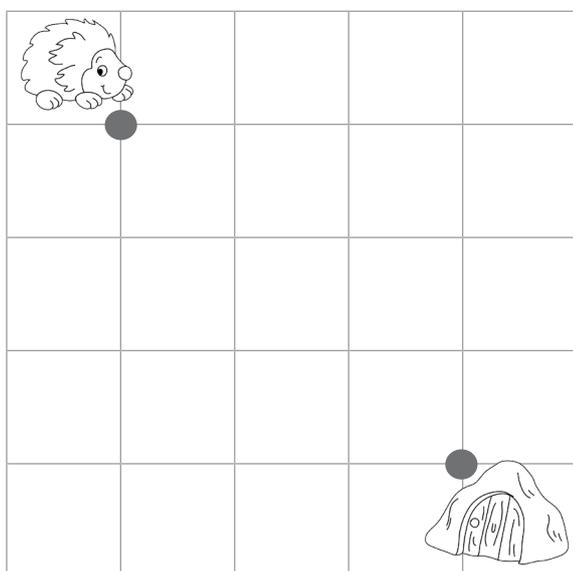
IL FIORE → _ , _

LA PALLA → _ , _

IL GELATO → _ , _

4 PASSI CON RICCETTO

2 AIUTA RICCETTO A RAGGIUNGERE LA SUA TANA. SEGUI LE FRECCHE E TRACCIA IL PERCORSO.



2 PASSI IN AVANTI →

2 PASSI IN BASSO ↓

1 PASSO INDIETRO ←

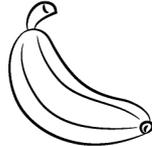
1 PASSO IN BASSO ↓

2 PASSI IN AVANTI →

SPAZIO E FIGURE

QUAL È IL FRUTTO PREFERITO?

1 OSSERVA L'ISTOGRAMMA E COMPLETA.

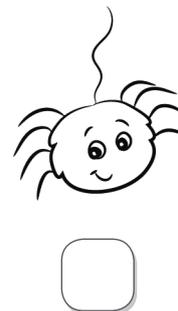
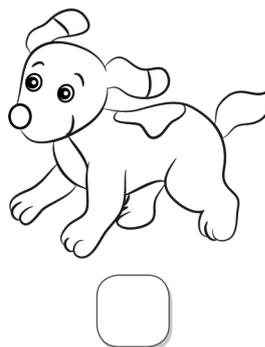
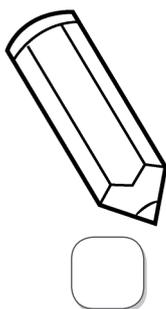
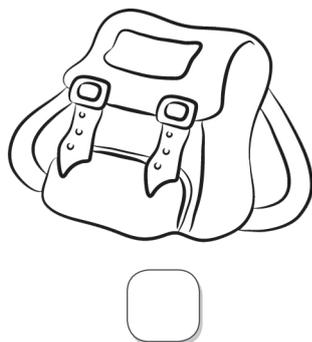
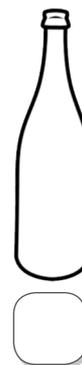
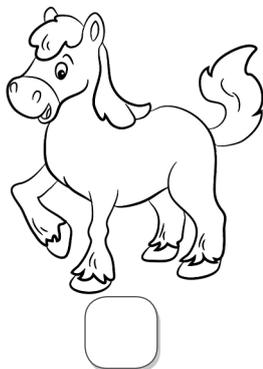
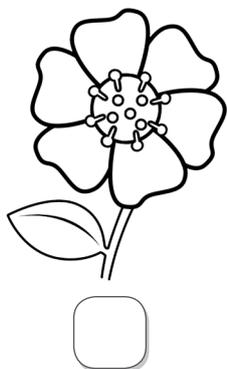
	X			
	X	X		
	X	X	X	
X	X	X	X	
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
				
MELA	BANANA	FRAGOLA	PESCA	CILIEGIE

AVVIO ALLA TABULAZIONE DEI DATI

- 3 BAMBINI PREFERISCONO _____
- 6 BAMBINI PREFERISCONO _____
- _____ PREFERISCONO LA FRAGOLA.
- 4 BAMBINI PREFERISCONO _____
- _____ PREFERISCONO LE CILIEGIE.
- IL FRUTTO CHE PIACE DI PIÙ È LA _____
- I BAMBINI IN TUTTO SONO _____

FACCIAMO UN PO' DI ORDINE

1 COLORA GLI ANIMALI E LE PIANTE E METTI UNA X VICINO AI NON VIVENTI.

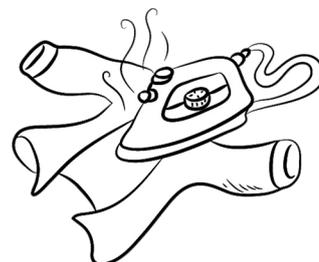
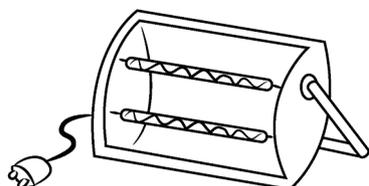
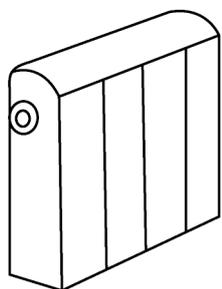


2 COMPLETA LA TABELLA SCRIVENDO I NOMI NELLA GIUSTA COLONNA.

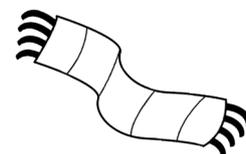
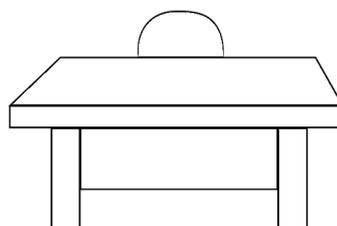
VEGETALI	ANIMALI
<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

COM'È FATTO?

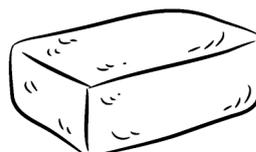
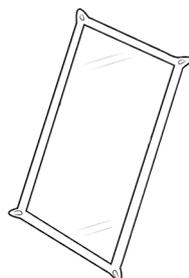
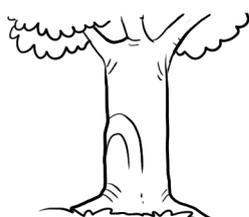
1 CERCHIA SOLO GLI OGGETTI CALDI.



2 CERCHIA SOLO GLI OGGETTI MORBIDI.



3 CERCHIA SOLO GLI OGGETTI LISCI.



4 DISEGNA 3 OGGETTI: UNO CALDO, UNO MORBIDO, UNO LISCI.



CODING

```
case 'team':
    $query = "SELECT team FROM news";
    $content = mysql_query($query);
    while($row = mysql_fetch_object($content))
    {
        echo $row->team;
    }
    break;
case 'news':
    $query = "SELECT news, contributor, title FROM news OR";
    $content = mysql_query($query);
    while($row = mysql_fetch_object($content))
    {
        echo "<ul id='news'>";
        <li id='title'>"; echo $row->title; echo "</li>";
        <li id='content'>"; echo $row->news; echo "</li>";
        <li id='contributor'>"; echo $row->contributor;
    }
    echo "</ul>";
    echo "<a href='index.php?mod=archive'>Zum Newsa
```

CHE COS'È?

Coding è un termine inglese al quale corrisponde in italiano la parola "programmazione".

Le righe di codice riportate nell'immagine costituiscono, ad esempio, un blocco della parte nascosta di un sito, programmato usando il linguaggio PHP, e sono scritte in modo che l'utente del sito possa visualizzare, navigare, interfacciarsi con le varie possibilità che il programmatore ha preventivamente stabilito a livello logico e di struttura.

Che cosa ha a che fare questo linguaggio estremamente settoriale, proprio dei programmatori informatici, con la scuola e, in particolare, con la scuola primaria?

PERCHÉ?

È possibile leggere la risposta nel sito www.programmailfuturo.it¹ : “Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente di adesso vorrà fare da grande è indispensabile una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche **pensiero computazionale**, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco [...] Come previsto anche nel Piano Nazionale Scuola Digitale², un'appropriate educazione al "pensiero computazionale", che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, è infatti essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.”³

Con il coding, in definitiva, gli alunni non imparano solo a programmare, ma imparano ad apprendere.

La finalità è quella di proporre attività che permettano di far lavorare gli alunni per apprendere in modo divertente e creativo, utilizzando tecniche di programmazione per risolvere problemi e accostarsi in modo diverso alle discipline, oltre che per sviluppare il pensiero logico.

Insegnare il coding significa insegnare a pensare in maniera algoritmica, significa sviluppare la logica, insegnando a trovare soluzioni a problemi anche complessi. La didattica utilizzata è quella costruttivista ovvero dell'«imparare facendo» e sperimentando. L'errore diventa uno stimolo per trovare nuove soluzioni.

¹ Un'iniziativa del MIUR avviata in collaborazione con il CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica) con l'obiettivo di fornire alle scuole strumenti semplici e divertenti per avviarli all'uso del coding

² Nel PNSD l'azione #17 prevede di “Portare il pensiero logico-computazionale a tutta la scuola primaria”

³ www.programmailfuturo.it

QUALI SONO I PUNTI DI FORZA DELL'USO DEL CODING NELLA DIDATTICA?

1. L'entusiasmo e la motivazione
2. La valenza pedagogica dell'errore
3. Il pensiero divergente
4. Il pensiero algoritmico (ragionare su problemi e sistemi)

È possibile declinare tali punti, riprendendo quanto elencato da Papert⁴: le attività di coding permettono agli alunni di:

- **essere protagonisti**: come diceva Papert “L'allievo programma il computer e non si fa da lui programmare”;
- **usare per imparare**: dare più spazio all'apprendimento che all'insegnamento, creando un'inversione epistemologica (dall'imparare per usare, all'usare per imparare);
- **pensare concretamente**: Papert, allievo di Piaget, era convinto che qualsiasi teoria nasca da una esperienza pratica;
- **decentrare i punti di vista**: nella geometria della tartaruga il soggetto viene coinvolto anche a livello corporeo, in quanto muovendo la tartaruga è necessario il confronto tra l'orientamento del proprio corpo e quello della tartaruga sullo schermo;
- **individuare e risolvere problemi**: gli ambienti o micromondi diventano vere e proprie “palestre cognitive” dove vengono individuati e risolti problemi;
- **imparare sbagliando**: l'errore diventa positivo e aiuta gli alunni a non aver paura di sbagliare, a non temere l'errore, poiché è proprio attraverso esso che è possibile imparare, così come accade nella vita, non come, spesso, contrariamente, accade a scuola, dove l'errore è sottolineato come qualcosa di negativo.

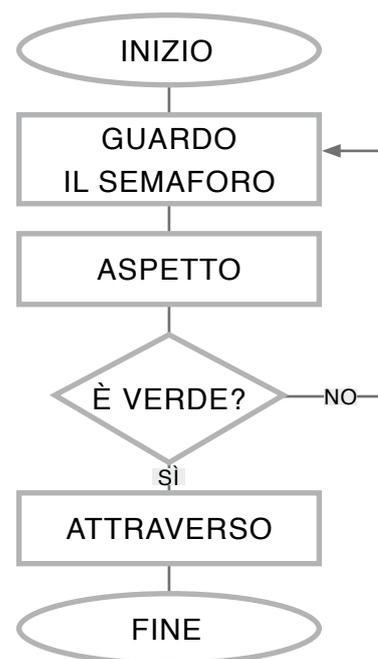
DAL PENSIERO PROCEDURALE AL COMPUTAZIONALE

IL PENSIERO PROCEDURALE

Il pensiero computazionale⁵ (coding) ha alla base il **pensiero procedurale**, vale a dire “Pensare in maniera algoritmica”, che si concretizza nell'insegnare a trovare e sviluppare una soluzione a problemi anche complessi; competenza che presuppone, a sua volta, la capacità di rappresentare una sequenza di azioni, finalizzata a risolvere un problema.

Un algoritmo deve, infatti, prevedere la successione di una serie di azioni, con le possibili alternative relative alle scelte da effettuare.

Possiamo trasformare in sequenza algoritmica una qualsiasi serie di azioni volta a risolvere problemi concreti della nostra vita, come cercare una parola sul dizionario, preparare il pranzo, attraversare la strada in presenza di un semaforo, ecc.



⁴ Seymour Papert (1928-2016) è stato un informatico e pedagogista. Si è occupato di intelligenza artificiale e ha introdotto il concetto di costruzionismo nelle teorie dell'apprendimento. È l'ideatore del LOGO, il primo linguaggio pensato per la didattica

⁵ L'espressione fu introdotta nel 2006 dalla scienziata informatica Jeannette Wing

CODING - Il pensiero computazionale

IL PENSIERO COMPUTAZIONALE

“Con il pensiero computazionale si definiscono procedure che vengono poi attuate da un esecutore, che opera nell'ambito di un contesto prefissato, per raggiungere degli obiettivi assegnati.”⁶

A partire da questa definizione, ogni scuola è chiamata a progettare percorsi di coding per permettere ai propri alunni di sviluppare la capacità di pensare in modo logico, di risolvere problemi con soluzioni creative, di ragionare su problemi complessi.

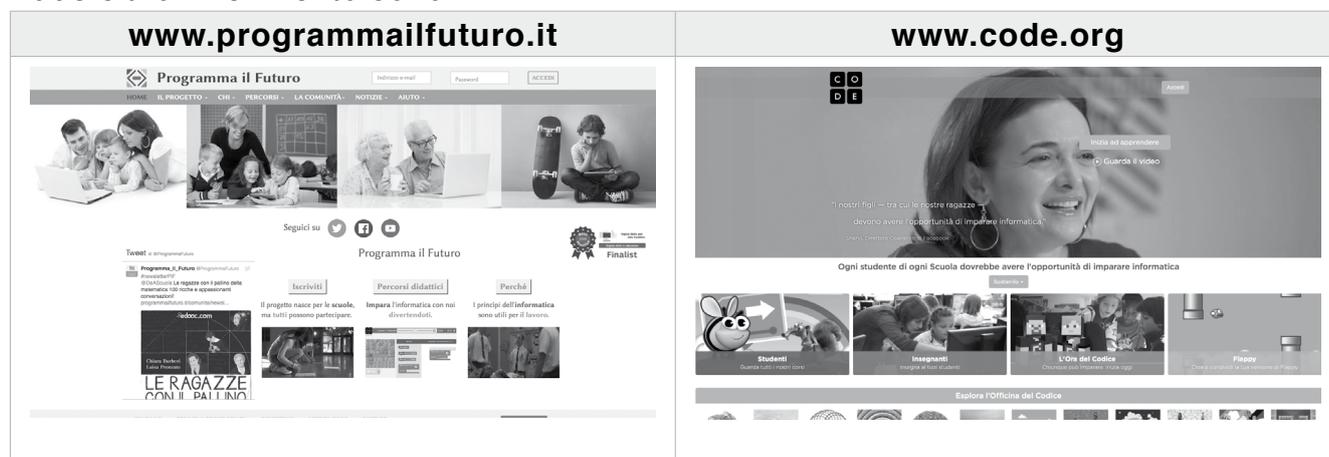
La valenza di tali percorsi non riguarda tanto l'uso dei vari software; ma, secondo una dimensione di più ampio respiro, tali percorsi possono aiutare a formare persone che sanno usare il pensiero critico e divergente. Si tratta di un obiettivo a lungo termine, ma in un mondo che ci vuole spesso allineati e omologati, insegnare a “pensare” può avere quella auspicabile ricaduta che aiuta a formare uomini e donne in grado di affrontare la sfida della complessità.

CODING: COME

- Coding con Programma il futuro
- Il gioco del robot
- Coding con Micromondi Junior

CODING CON PROGRAMMA IL FUTURO

I due siti di riferimento sono:



Il sito “Programmailfuturo” descrive le ragioni pedagogiche e didattiche che sono alla base del progetto MIUR-CINI ed elenca gli strumenti e i percorsi di coding a disposizione, suddivisi per fascia di età e complessità crescente.

Tutti i percorsi sono fruibili accedendo al sito **www.code.org**

È possibile iscriversi ed ottenere attestati personalizzati al termine di ogni percorso, utilizzando una modalità di base e una avanzata. La modalità di base, denominata “Ora del codice”, consiste nello svolgere una sola ora di avviamento al pensiero computazionale; la modalità avanzata consiste nel proseguire con percorsi più articolati. È possibile seguire percorsi tecnologici e percorsi tradizionali (programmazione unplugged, vale a dire coding senza PC).

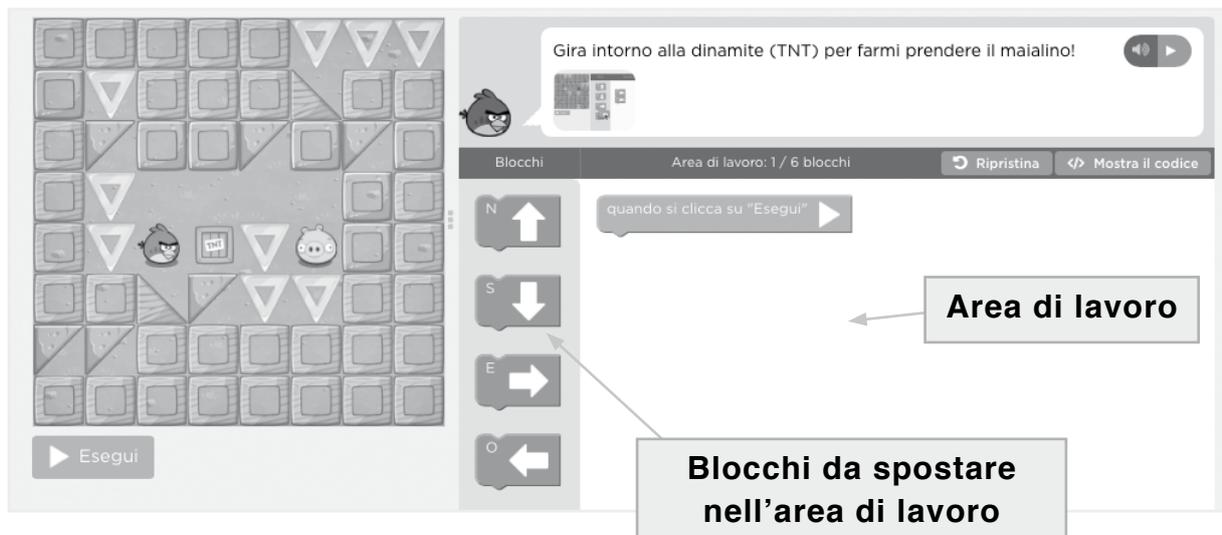
⁶ <http://www.programmailfuturo.it/progetto/cose-il-pensiero-computazionale>

ANGRY BIRD E IL LABIRINTO

Un esempio di attività per una classe prima, da utilizzare anche per l'ora del codice, è la lezione 4 "labirinto: sequenze".

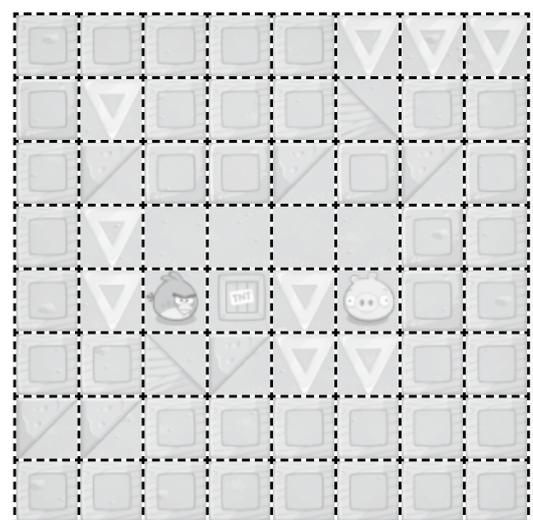
Viene utilizzato il sistema della programmazione a blocchi, vale a dire che i comandi testuali di programmazione vengono sostituiti da icone che vanno spostate e "agganciate" nel modo giusto, l'una dopo l'altra.

- 1 L'uccellino Angry Bird chiede aiuto per catturare il maialino.



- 2 Quale strada deve fare l'uccellino? Segna prima il percorso qui in basso, poi utilizza il PC e sposta le frecce corrette, contando bene i passi necessari.

Questo è solo un esempio. Allo stesso modo, puoi completare tutto il percorso, risolvendo gli esercizi proposti nel sito.



SOLUZIONE



IL GIOCO DEL ROBOT

Per giocare occorrono due bambini: un bambino è il padrone del robot, l'altro rappresenta il robot stesso.

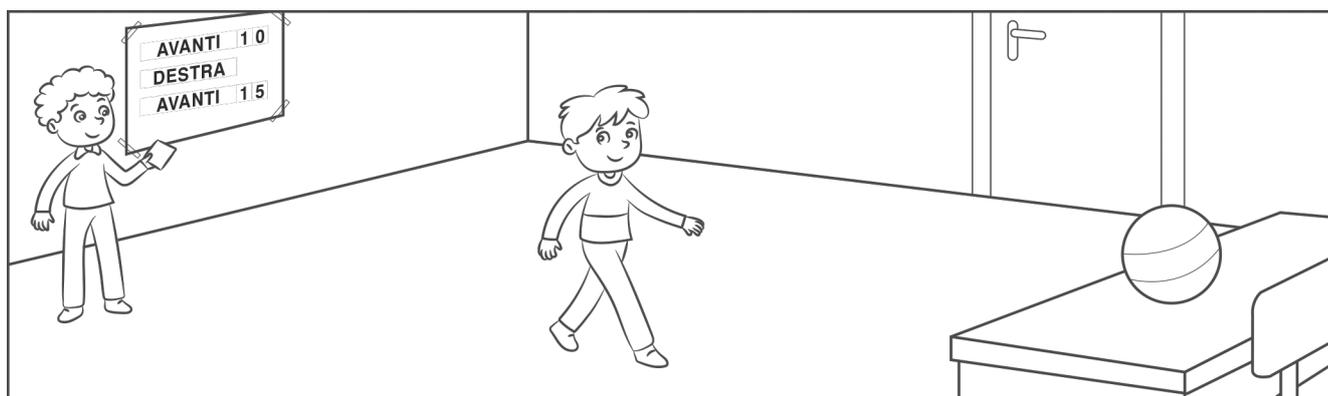
Il robot si muove solo eseguendo comandi precisi del suo padrone che ha a disposizione alcuni semplici ordini:

- **AVANTI** (di un certo numero di passi)
- **INDIETRO** (di un certo numero di passi)
- **ASPETTA** (per un certo numero di secondi)
- **DESTRA** (gira a destra)
- **SINISTRA** (gira a sinistra).

- 1 Ritaglia e incolla su cartoncino i seguenti comandi (almeno 10 copie per ogni comando).



- 2 Preparare un cartellone in cui sarà possibile posizionare, di volta in volta, i vari comandi.



ISTRUZIONI PER GIOCARE

Nella classe viene posizionato un oggetto da raggiungere.

Il padrone del robot deve riuscire a far giungere l'automa all'oggetto stabilito.

Per ottenere tale risultato, prende i cartoncini e li posiziona uno per volta sul cartellone. Contestualmente pronuncia il comando e il robot si muove, rispettando l'ordine ricevuto, fino al raggiungimento dell'oggetto.

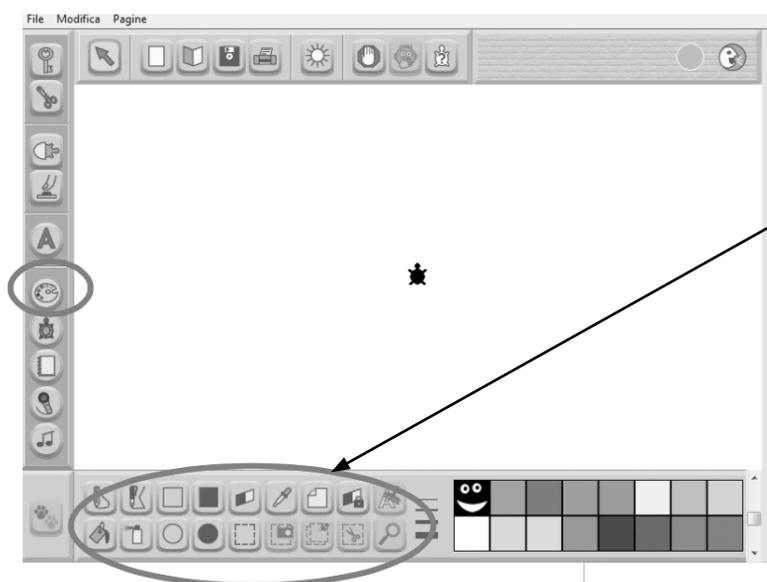
CODING CON MICROMONDI

Con MICROMONDI JUNIOR gli alunni sperimentano cosa vuol dire programmare un oggetto. Questo software usa il linguaggio LOGO e una tartaruga programmabile che risale all'idea rivoluzionaria di Seymour Papert di usare la programmazione a scopi didattici, fornendo agli alunni oggetti in movimento da controllare e manipolare facilmente. In tale programma è il bambino stesso che fa eseguire alla tartaruga quello che lui desidera, dandole naturalmente gli appositi comandi per spostarsi, girarsi, lasciare o meno traccia sulla pagina bianca. Questa attività abitua l'alunno a una successione corretta di comandi e dunque al rigore logico.

L'obiettivo di Papert non era quello di formare dei "programmatori in erba", ma di utilizzare il computer e la programmazione come uno strumento potente per "concepire ed esprimere progetti personali, carichi di significati". Il Logo fu concepito come un "ambiente di apprendimento", una serie di "Micromondi" dove inventare progetti e costruire saperi significativi e condivisi.

Al PC, dunque, tutti i bambini diventano padroni del robot. Questa volta l'automa è la tartarughina dello schermo che obbedisce non a comandi vocali (come nel gioco), ma agli stessi ordini che sono rappresentati da icone diverse. In tal modo l'alunno impara a programmare in modo semplice, provando e riprovando, facendo tesoro degli errori, secondo la logica di sfondo illustrata magistralmente da Papert che consiste nell'essere protagonisti, nell'usare per imparare, nel pensare concretamente, nel decentrare i punti di vista, nell'individuare e risolvere problemi, nell'imparare sbagliando.

L'ambiente di lavoro si presenta in questo modo:



Inizialmente gli alunni possono utilizzare il software per creare il loro "Micromondo", semplicemente disegnando il paesaggio con gli strumenti per il disegno e successivamente inserendo forme già predisposte.

CODING - Il pensiero computazionale

Il passaggio successivo è la programmazione della tartaruga, cliccando sulla chiave, che apre lo zainetto della tartaruga. All'interno dello zainetto vengono posizionati i vari comandi.

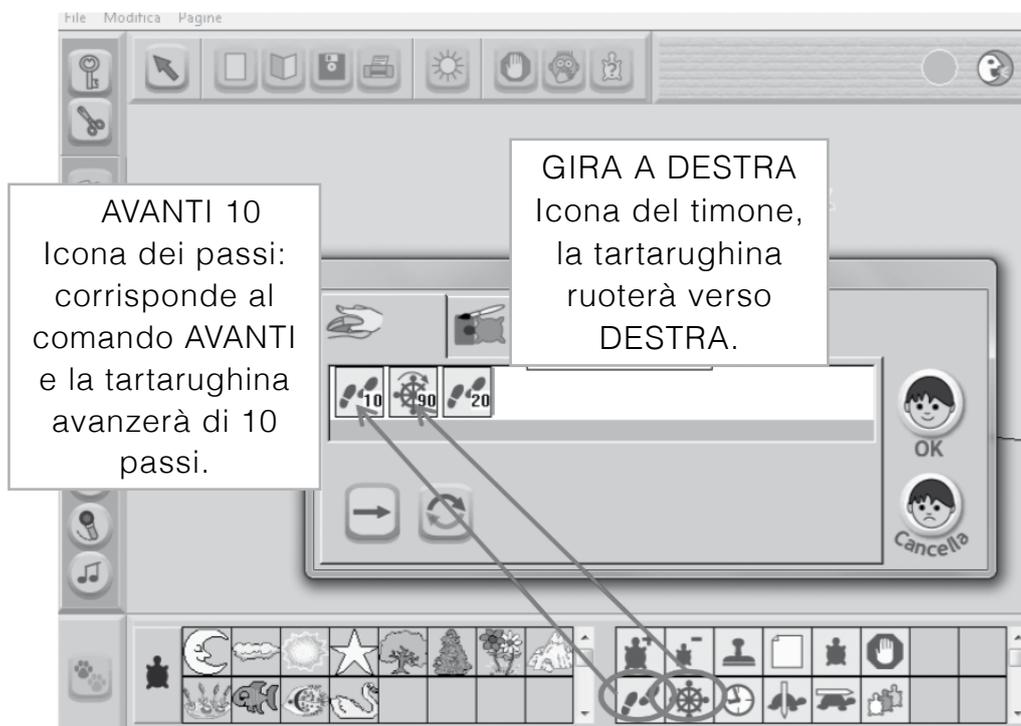
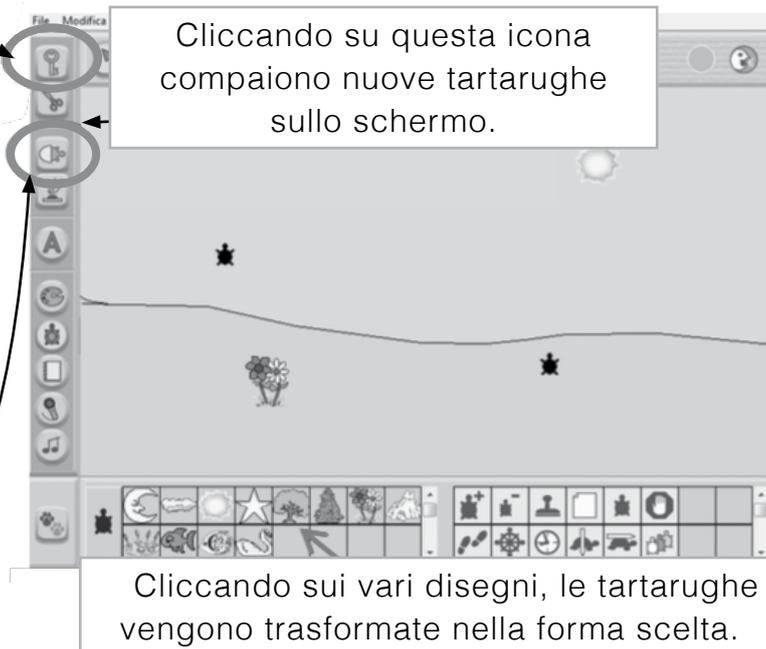
Ecco come si presentano gli stessi comandi del gioco del robot:

AVANTI 10

DESTRA

AVANTI 15

Le forme vengono inserite facendo comparire più tartarughe sullo schermo e trasformandole in immagini con un semplice clic sulla forma desiderata.



È possibile visionare un tutorial per l'uso di Micromondi Junior al seguente link:
<https://www.youtube.com/watch?v=OPKERDU0PC4>

PROPOSTE OPERATIVE

PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Questa sezione presenta efficaci suggerimenti per gli insegnanti e proposte operative per quegli alunni che presentano difficoltà di apprendimento quali che siano (svantaggio socio-culturale, disturbi specifici di apprendimento, difficoltà derivanti dalla non conoscenza della lingua italiana da parte di bambini appartenenti a culture diverse) per garantire a ciascuno una didattica individualizzata-personalizzata in ambito linguistico e matematico, e anche attraverso le attività laboratoriali presenti nella guida e le risorse digitali che supportano il progetto.

Italiano

Suggerimenti metodologico-didattici:

- L'insegnante legge brevi e semplici testi in stampato maiuscolo e li fa rielaborare dall'alunno, sollecitandolo attraverso il questionario o il vero-falso.
- L'alunno legge, poi, i testi ascoltati, individua i personaggi e i fatti relativi alle storie.

In un secondo momento:

- L'insegnante legge i testi in stampato maiuscolo di diversa lunghezza e complessità e li fa rielaborare a voce dall'alunno attraverso il questionario o il vero-falso.
- L'alunno, a sua volta, legge i testi ascoltati e:
 - ◆ individua i personaggi e il fatto relativo alle storie;
 - ◆ riordina in ordine temporale le sequenze delle storie precedentemente illustrate e ritagliate, le colora e le rielabora a voce col supporto di domande e utilizzando opportunamente le parole del tempo e dello spazio;
 - ◆ completa, con l'aiuto dell'insegnante, il testo di sintesi inerente alla storia.
- L'insegnante mescola le sequenze precedentemente illustrate e ritagliate dall'alunno di due brevi storie ascoltate o lette dal bambino e lo invita a ricostruire le storie, discriminando le sequenze giuste e collocandole in successione temporale.

In seguito:

- L'insegnante costruisce brevi testi legati al vissuto del bambino da cui evincere i nessi causali (fatto) indispensabili per l'avvio alla narrazione.
- L'insegnante prende spunto dalle storie lette e ascoltate e incoraggia l'alunno a elaborare oralmente, in maniera semplice, un proprio vissuto, aiutandolo con domande pertinenti ad esprimersi in forma chiara e corretta.
- L'alunno scrive sotto dettatura lettere, sillabe e parole conosciute, acquisendo la consapevolezza che ogni parola si compone di elementi fonologici.
- L'alunno scrive semplici frasi, utilizzando l'immagine come stimolo, riconoscendo la sequenza ordinata di parole.

Matematica

Suggerimenti metodologico-didattici:

- L'alunno comprende i connettivi logici, i quantificatori e i concetti di numero, di addizione e sottrazione.

L'insegnante legge

lo ascolto.

FATA FIORELLA

FATA FIORELLA VIVE IN UN CASTELLO DI CRISTALLO SITUATO SU UNA GRANDE NUVOLA ROSA.

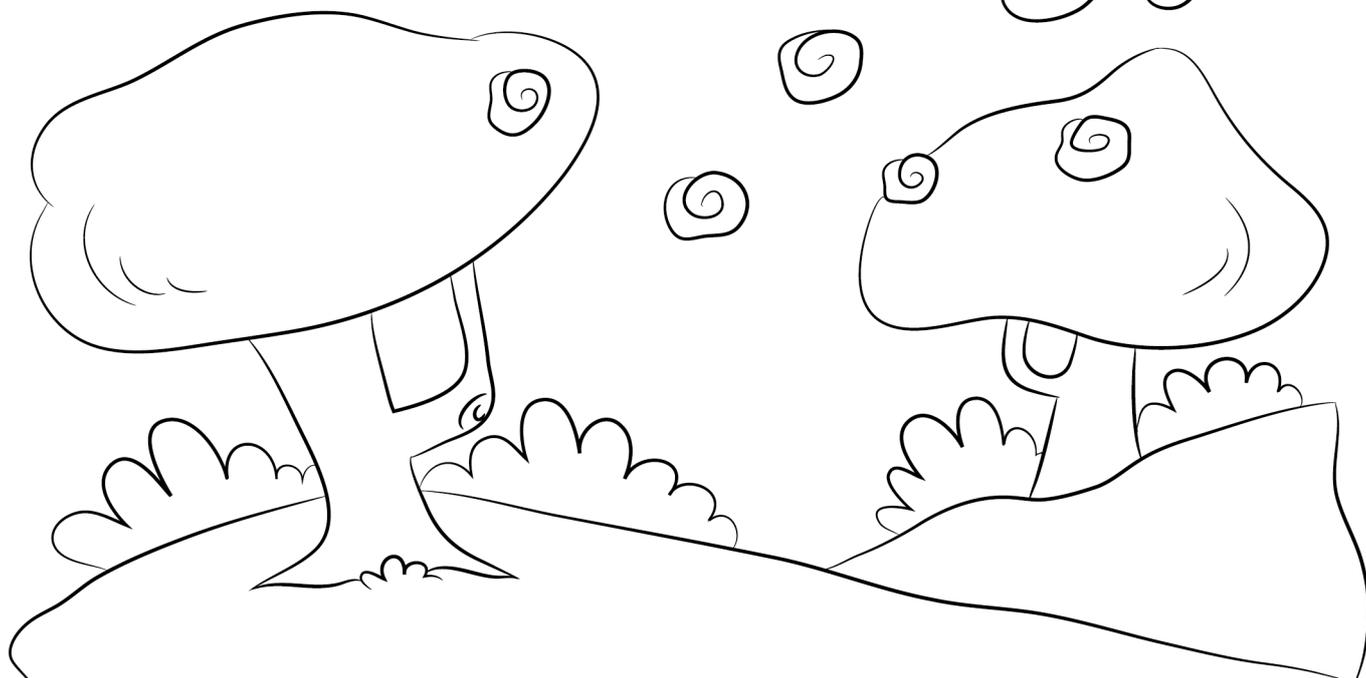
QUANDO ARRIVA LA PRIMAVERA FA CADERE DALLA NUVOLA UNA PIOGGIA DI FIORI COLORATI.



IL BAMBINO, DOPO AVER ASCOLTATO IL TESTO, LO RIELABORA COL SUPPORTO DELLE DOMANDE.

1 RISPONDI A VOCE.

- DOVE VIVE FATA FIORELLA?
- COSA FA CADERE DALLA NUVOLA QUANDO ARRIVA LA PRIMAVERA?



L'AUTOMOBILE CAMILLA

L'insegnante legge

lo ascolto.

L'AUTOMOBILE CAMILLA HA PAURA DEL TEMPORALE. QUANDO SENTE I TUONI CORRE PER LE STRADE DELLA CITTÀ.

QUANDO INIZIA A PIOVERE, L'AUTOMOBILINA CAMILLA SPINGE UN PULSANTE ED ECCO APPARIRE UN GRANDE OMBRELLO COLORATO CHE LA RIPARA DALLA PIOGGIA.



1 RISPONDI A VOCE E POI LEGGI IL TESTO.

- DI CHE COSA HA PAURA L'AUTOMOBILINA CAMILLA?
- COSA FA QUANDO SENTE I TUONI?
- COSA FA L'AUTOMOBILINA QUANDO INCOMINCIA A PIOVERE?
- CHE COSA APPARE ?

2 ORA COMPLETA LA FRASE.

QUANDO PIOVE SULL'AUTOMOBILE CAMILLA APPARE UN _____

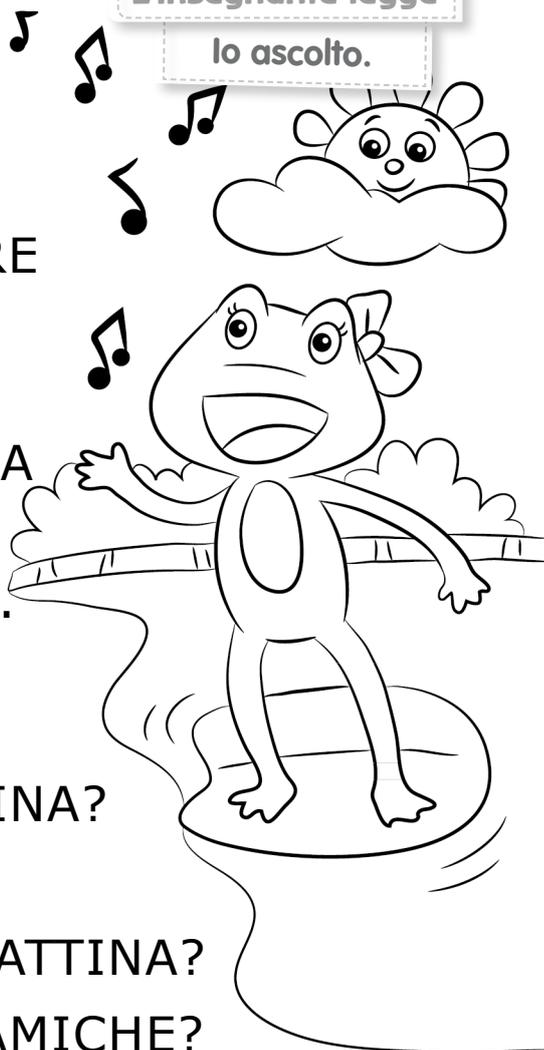
LA RANA VERDOLINA

LA RANA VERDOLINA VIVE
NELLO STAGNO CON LE SUE TRE
AMICHE.

VERDOLINA APPENA SVEGLIA
CANTA UNA BELLA CANZONCINA
E LE AMICHE LA SALUTANO
REGALANDOLE UN FIORELLINO.

L'insegnante legge

lo ascolto.



1 RISPONDI A VOCE E POI LEGGI IL TESTO.

- DOVE VIVE LA RANA VERDOLINA?
- CON CHI VIVE?
- COSA FA VERDOLINA OGNI MATTINA?
- CHE COSA LE REGALANO LE AMICHE?

2 DISEGNA LA RANA VERDOLINA NELLO STAGNO CON LE AMICHE, POI
VERBALIZZA.

- 3 **DISEGNA** LA RANA VERDOLINA CHE CANTA NELLO STAGNO E LE AMICHE CHE LE REGALANO UN FIORELLINO, POI **VERBALIZZA**.



- 4 **SEGNA** CON UNA X L’AFFERMAZIONE GIUSTA.

- ◆ LE AMICHE DELLA RANA VERDOLINA SONO:

1

3

2

- ◆ LA RANA VERDOLINA VIVE:

NEL MARE

NELLO STAGNO

NELL’ACQUARIO

L'insegnante legge

Io ascolto.

PAPÀ PANCIONE

IL PAPÀ DI CARLA È UN OMONE GRANDE COME UNA MONTAGNA. HA I BAFFI E UN PANCIONE. QUANDO IL PAPÀ DI CARLA RIDE DIVENTA ROSSO E IL PANCIONE SI MUOVE E VA SU E GIÙ. – PAPÀ, IL TUO PANCIONE È PIÙ SOFFICE DI UN MATERASSO – ESCLAMA CARLA, E IL PAPÀ RIDE DI CUORE.

1 LEGGI IL TESTO E POI **COLORA** IL PAPÀ DI CARLA.



2 SEGNA CON UNA X L'AFFERMAZIONE GIUSTA.

♦ IL PAPÀ DI CARLA:

- È UN OMONE
- HA LA BARBA
- HA UN PANCIONE

3 COMPLETA.

QUANDO IL PAPÀ DI CARLA RIDE DIVENTA _____
E IL PANCIONE _____

COMPLEANNO COL MORBILLO

L'insegnante legge

lo ascolto.

LUCA HA IL MORBILLO, È PIENO DI MACCHIOLINE ROSSE E PIANGE, LA NONNA LO CONSOLA.

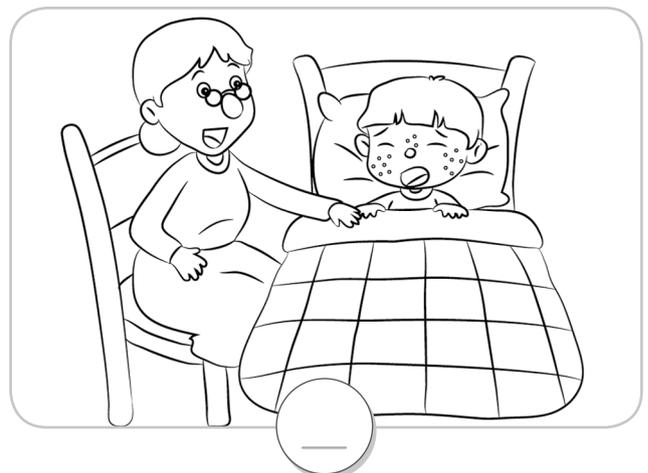
DOPO UN PO' LA MAMMA GLI DICE CHE HA PREPARATO UNA TORTA SPECIALE: LA TORTA COL MORBILLO E GLIELA MOSTRA. LA TORTA È RICOPERTA DI PANNA E DI FRAGOLINE ROSSE.



1 LEGGI IL TESTO E SEGNA CON UNA X L'AFFERMAZIONE GIUSTA.

- LUCA NON HA IL MORBILLO. V F
- LA NONNA CONSOLA LUCA. V F
- LA MAMMA PREPARA A LUCA UNA PIZZA. V F
- LA TORTA È RICOPERTA DI CIOCCOLATO. V F

2 RIORDINA LE SCENE NUMERANDO.

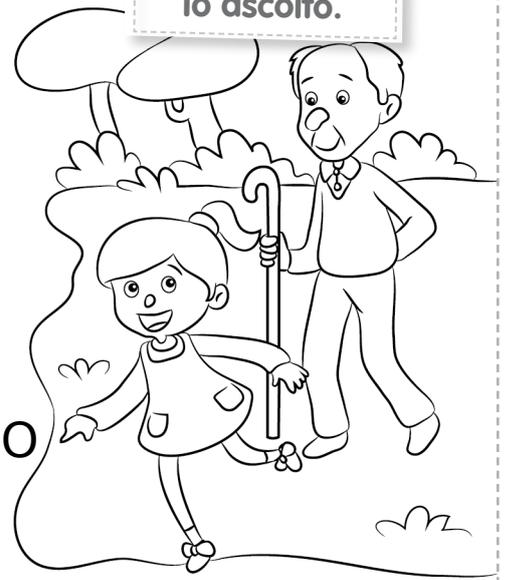


AL PARCO COL NONNO

GIANNA E IL NONNO VANNO AL PARCO, DOVE GIANNA SCOPRE UN BELLISSIMO LAGHETTO CON DUE CIGNETTI BIANCHI, CHE SEMBRANO NUVOLE DI ZUCCHERO FILATO. GIANNA RIMANE STUPITA. DOPO UN PO', NEL PARCO, IL NONNO LE INDICA UNA VASCA DI PIETRA BIANCA DOVE NUOTANO TANTI PESCIOLINI ROSSI. – SONO CINQUE! – ESCLAMA LA BAMBINA, BATTENDO LE MANI.

L'insegnante legge

lo ascolto.



PROPOSTE OPERATIVE PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI - ITALIANO

1 LEGGI IL TESTO, OSSERVA LE IMMAGINI E RACCONTA.

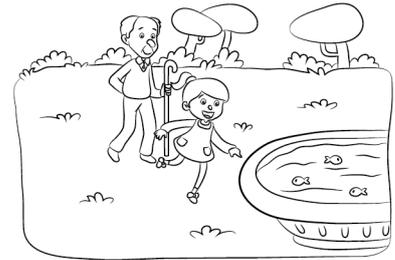
PRIMA



DOPO



INFINE



2 COMPLETA.

GIANNA E IL NONNO VANNO _____ , POI GIANNA SCOPRE UN _____ CON DUE _____ . IL NONNO INDICA A GIANNA UNA _____ DI PIETRA BIANCA DOVE NUOTANO I _____ .

MI ALLENO CON LE LETTERINE

1 OSSERVA LE IMMAGINI E COMPLETA SCRIVENDO LA LETTERA INIZIALE.



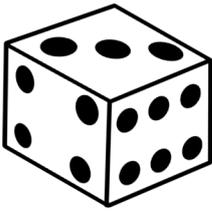
__QUILA



__ANA



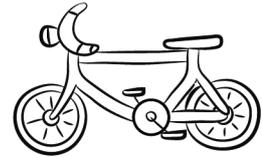
__ILO



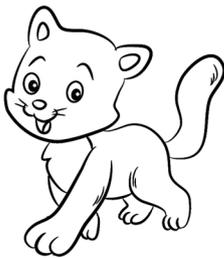
__ADO



__ASO



__ICICLETTA



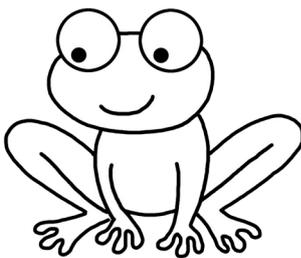
__ATTO



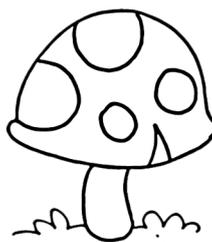
__OTEL



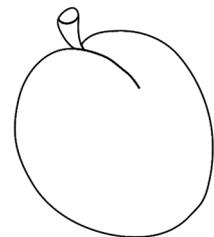
__NDIANO



__ANA



__UNGO



__USINA



__AVE



__MBRELLO



__ANINO



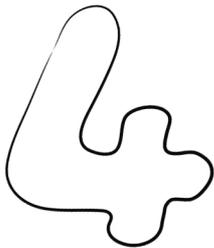
__OVO



__ERPENTE



__IOLINO



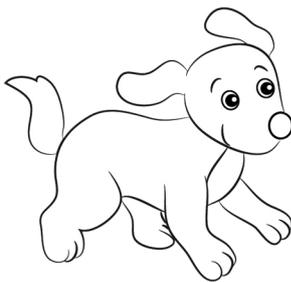
__UATTRO



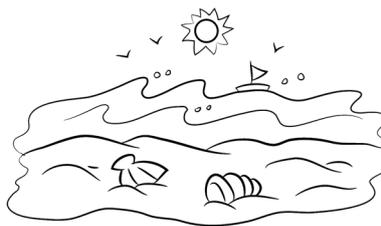
__AINO



__APPO



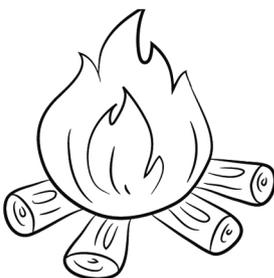
__ANE



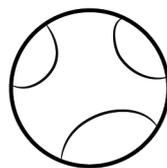
__ARE



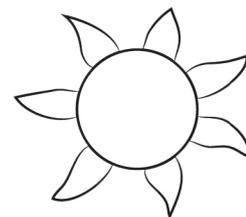
__RBA



__UOCO



__ALLA



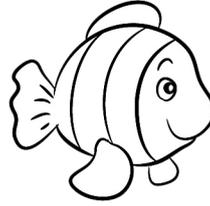
__OLE

SUONI SIMILI

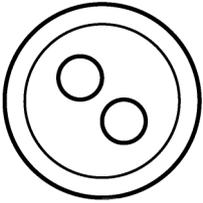
1 COMPLETA LE PAROLE CON P E CON B.



__AMBOLA



__ESCE



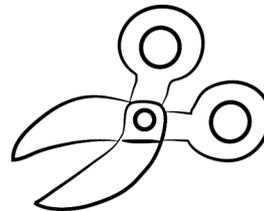
__OTTONE



__ICCHIERE



TAL__A



FOR__ICI

2 CERCHIA DI ROSSO LA P E LA B NELLE PAROLE.

PANINO

LIBRO

BISCOTTI

ZUPPA

PAPPA

SAPONE

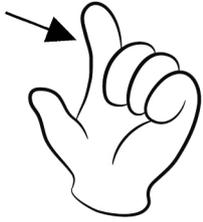
GAMBA

BUSTA

BOCCA

SUONI SIMILI

1 **COMPLETA** LE PAROLE CON **D** E CON **T**.



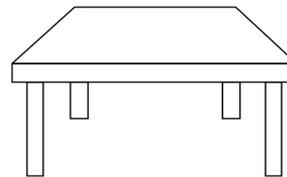
__ITO



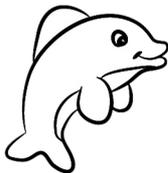
__OPO



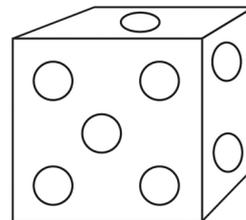
__OTTORE



__AVOLO



__ELFINO



__A__O

2 **CERCHIA** DI ROSSO LA **D** E LA **T** NELLE PAROLE.

DENTE	TAPPO	STADIO
INDIANO	DISEGNO	ATTORE
DONDOLO	CODA	TETTO

SUONI SIMILI

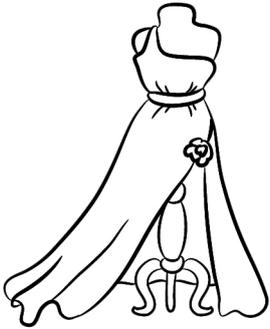
1 COMPLETA LE PAROLE CON F E CON V.



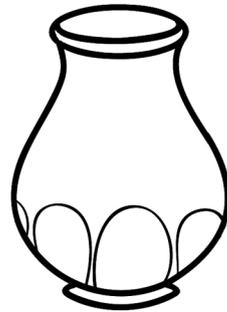
__ALIGIA



__OGLIA



__ESTITO



__ASO



__OCA



__UMO

2 CERCHIA DI ROSSO LA F E LA V NELLE PAROLE.

FOGLIO

LAVAGNA

CONFETTO

NUVOLA

GIRAFFA

CAVALLO

VENTO

FELPA

GUFO

SUONI SIMILI

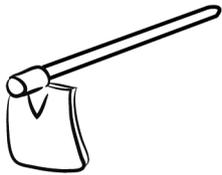
1 COMPLETA LE PAROLE CON S E CON Z.



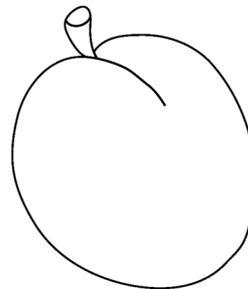
__AINO



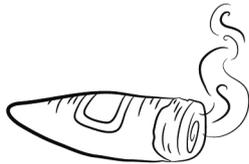
__IRENA



__APPA



__USINA



__IGARO



__ATTERA

2 CERCHIA DI ROSSO LA S E LA Z NELLE PAROLE.

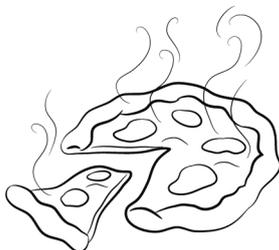
SEMAFORO	ZANZARA	PISTA
PIZZAIOLO	SAPONE	SALITA
CASTELLO	ZEBRA	SEDANO

LA PAROLA CORRETTA

1 LEGGI E CERCHIA LA PAROLA CORRETTA.



CALZINO



PIZZA



DENTE

CALSINO

PISSA

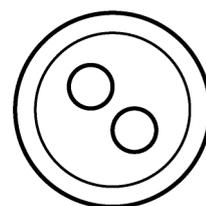
TENTE



VESTITO



SIGARO



POTTONE

FESTITO

ZIGARO

BOTTONE



TOTTORE



SIRENA



PISCOTTI

DOTTORE

ZIRENA

BISCOTTI

PAROLE DA SCOPRIRE

1 LEGGI E RICOPIA LA PAROLA CORRETTA.



AGELO

ANGELO



ANELLO

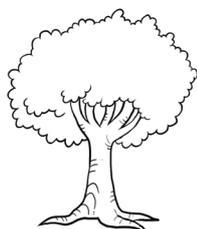
ANELO



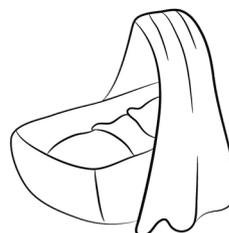
PRATO

PATO

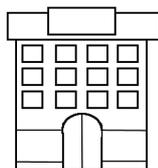
2 LEGGI LE PAROLE E RISCRIVILE CORRETTAMENTE.



ABERO → _____



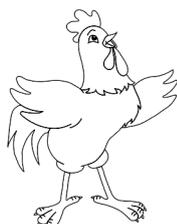
CULA → _____



PALAZO → _____



PIATA → _____



GALO → _____



PECRA → _____

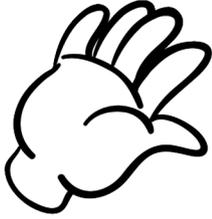
SILLABE IN TABELLA

1 SCRIVI LE SILLABE IN TABELLA E LEGGI.

	A	E	I	O	U
B					
C					
D					
F					
G					
L					
M					
N					
P					
Q					
R					
S					
T					
V					
Z					

MI ALLENO CON LE SILLABE

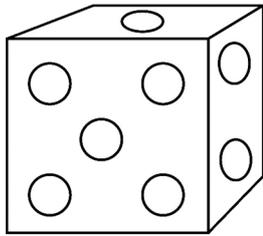
1 COMPLETA LE PAROLE INSERENDO LE SILLABE GIUSTE.



MA -



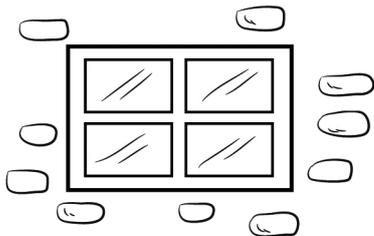
- RIL -



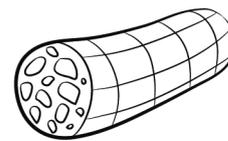
DA -



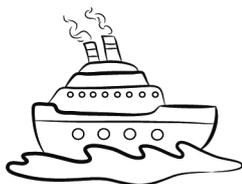
- SA



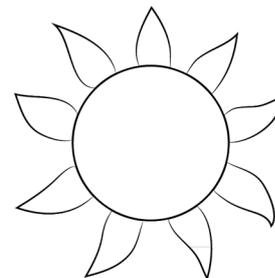
- NE - STRA



SA - - ME



NA -



- LE

SCRIVO LE FRASI

1 OSSERVA IL DISEGNO E RISPONDI A VOCE.



- CHE COSA FA IL PULCINO?
- CHE COSA BECCA?

2 ORA RIORDINA LE PAROLE E SCRIVI LA FRASE.

SEMINI

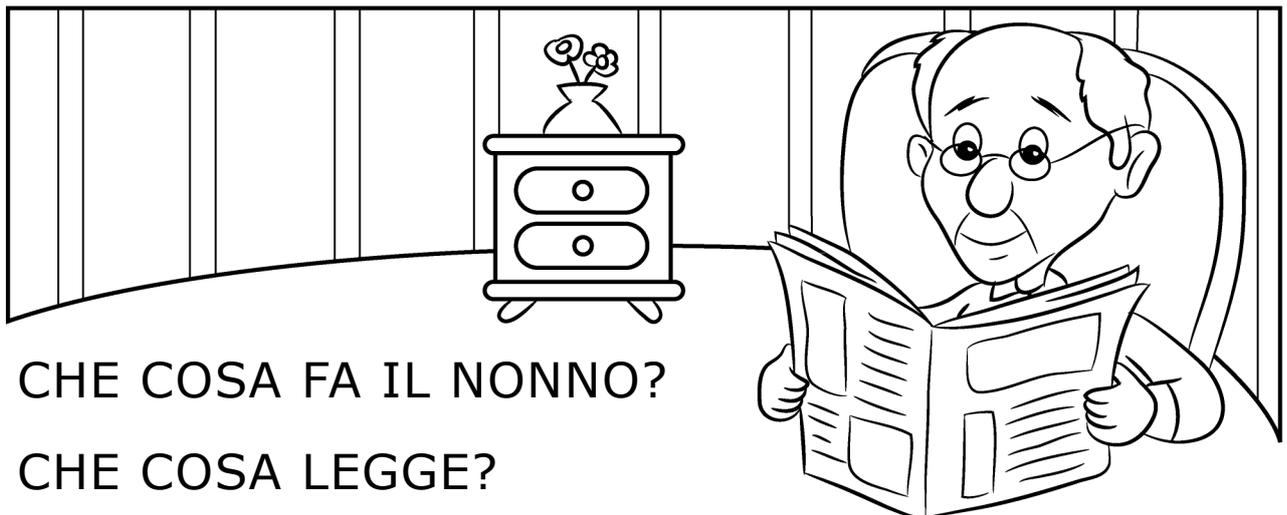
I

PULCINO

IL

BECCA

3 OSSERVA IL DISEGNO E RISPONDI A VOCE.



- CHE COSA FA IL NONNO?
- CHE COSA LEGGE?

4 ORA RIORDINA LE PAROLE E SCRIVI LA FRASE.

LEGGE

NONNO

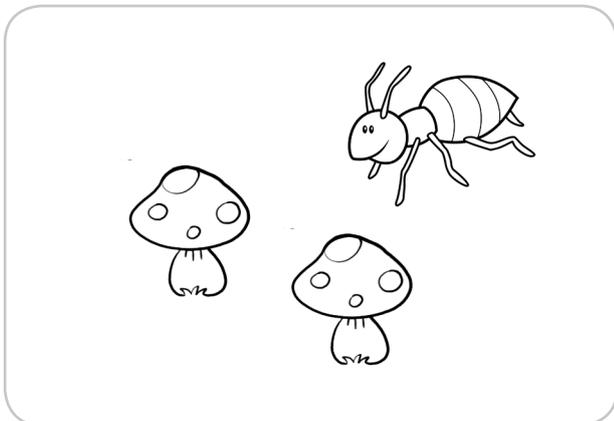
IL

GIORNALE

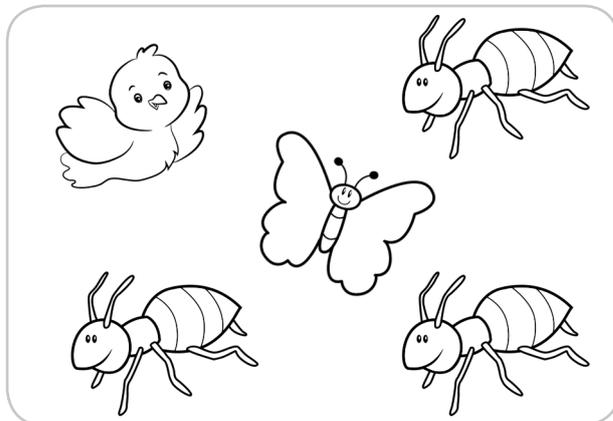
IL

CONNETTIVI LOGICI: E - O

1 COLORA UN FUNGO E UNA FORMICA.



2 COLORA L'UCCELLINO O LA FARFALLA.



3 DISEGNA NEL RIQUADRO UNA PALLA E UN TRENINO.



4 DISEGNA NEL RIQUADRO UNA PALLA O UN TRENINO.

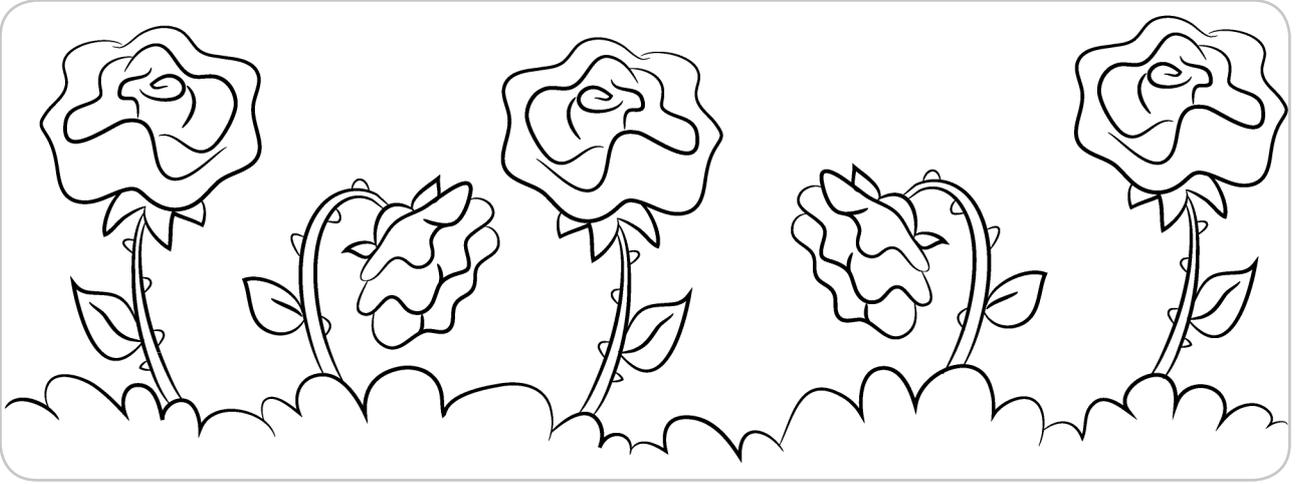


5 DISEGNA NEL RIQUADRO UN FIORE O UN FRUTTO E UNA PALLA.

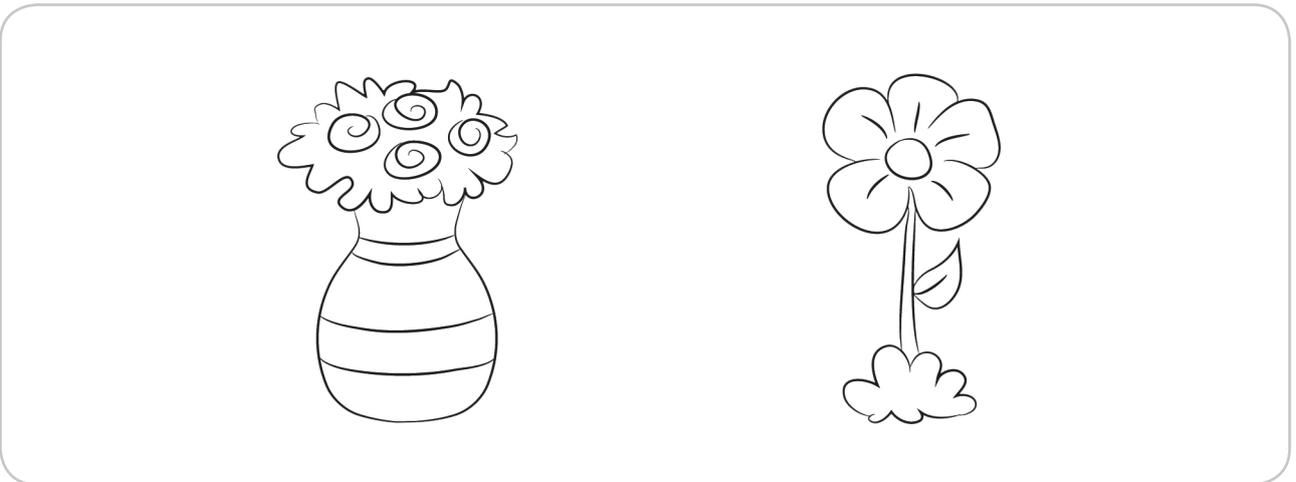


CONNETTIVI LOGICI: NON

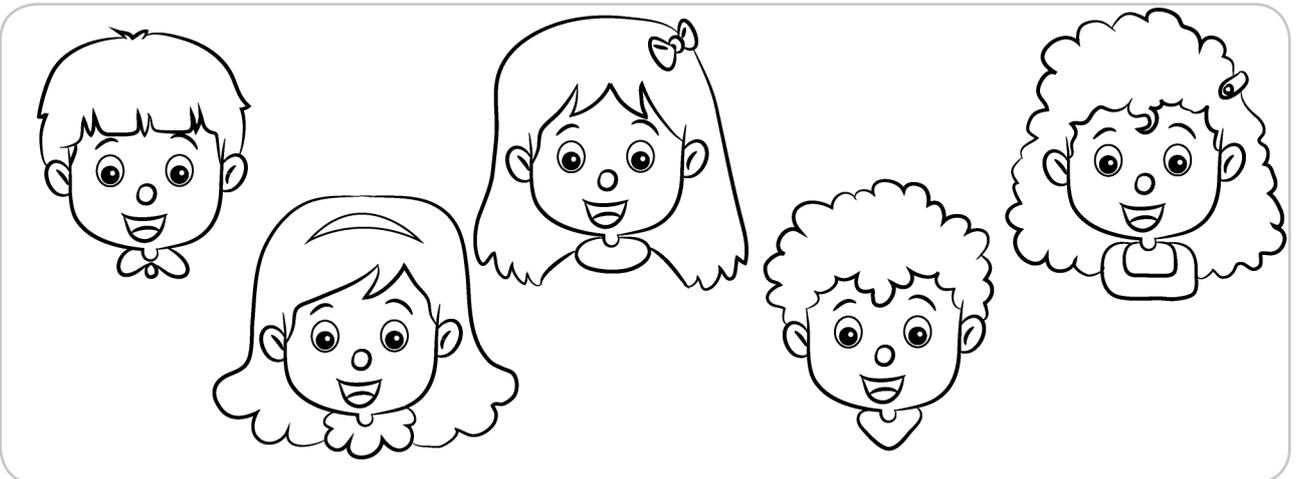
1 **COLORA DI ROSSO LE ROSE NON APPASSITE.**



2 **COLORA IL FIORE CHE NON È DENTRO IL VASO.**

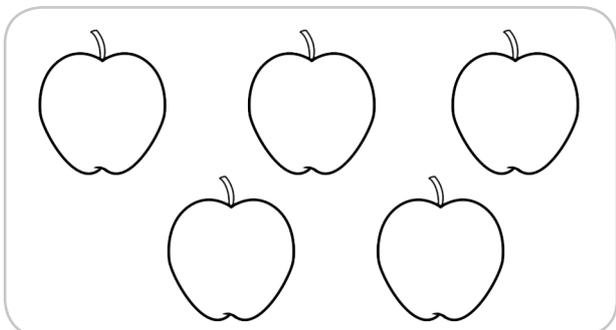


3 **COLORA I BAMBINI CHE NON HANNO I CAPELLI CORTI.**

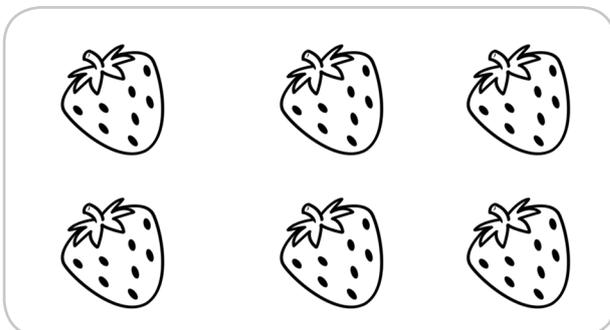


QUANTITATIVI LOGICI

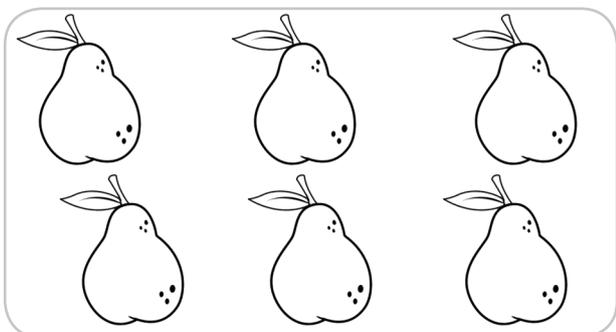
1 COLORA UNA MELA.



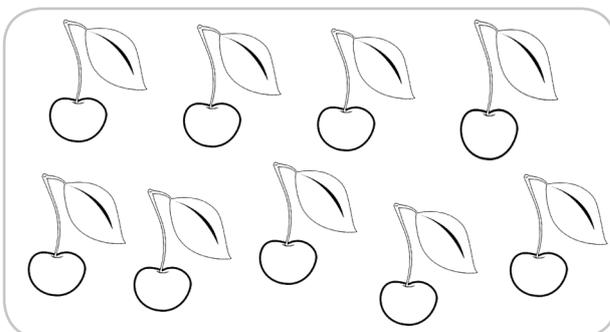
2 COLORA POCHE FRAGOLE.



3 COLORA NESSUNA PERA.



4 COLORA TANTE CILIEGIE.



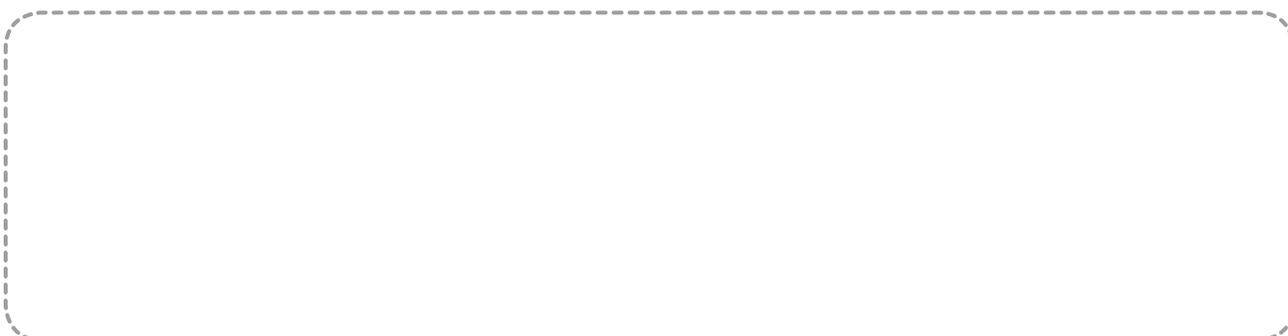
5 DISEGNA UNA MELA.



6 DISEGNA POCHE CILIEGIE.



7 DISEGNA TANTE ARANCE.

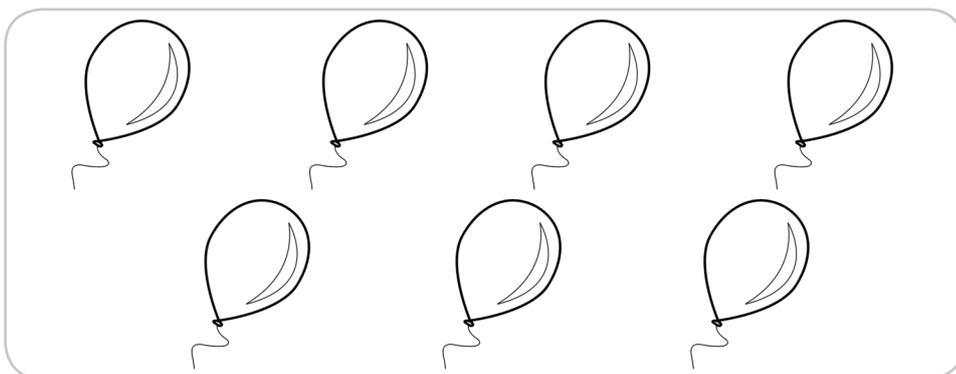


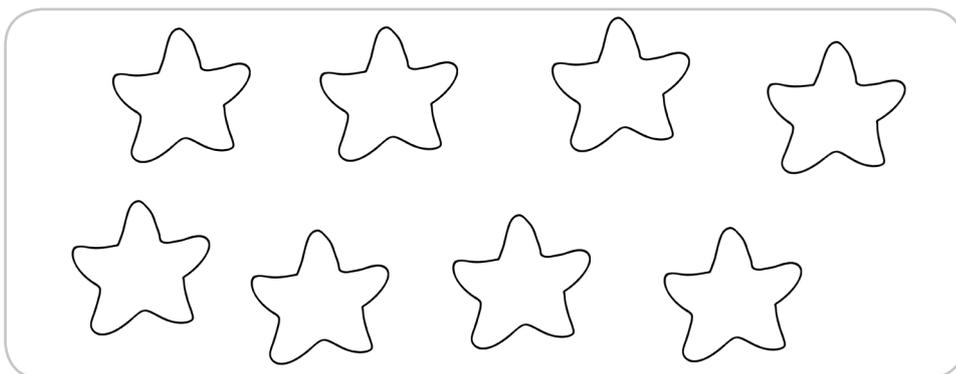
MI ALLENO A CONTARE

1 CONTA E SCRIVI IL NUMERO.









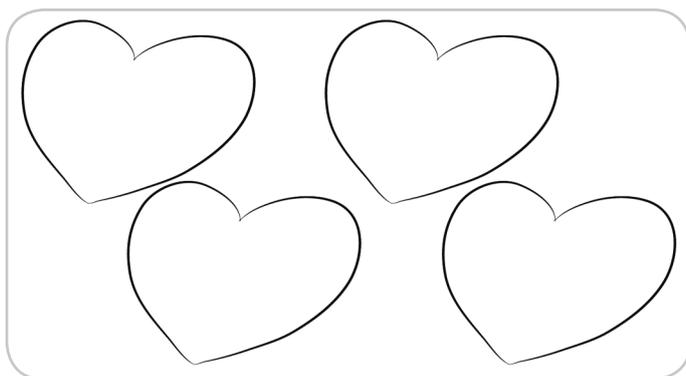
MI ALLENO CON I NUMERI

1 COMPLETA LE SEQUENZE CON I NUMERI CHE MANCANO.

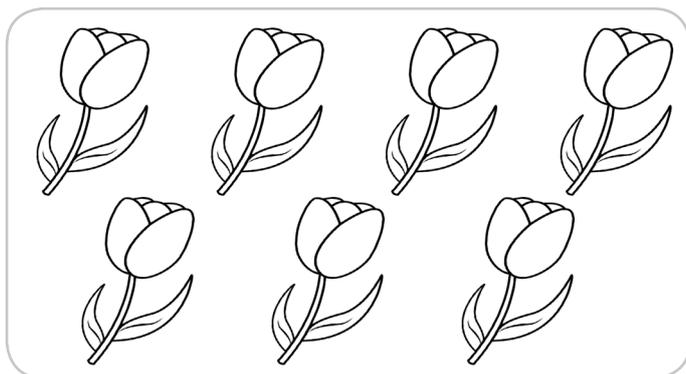
1 2 3 _ _ _ 7 8 _

1 _ 3 _ 5 6 _ _ 9

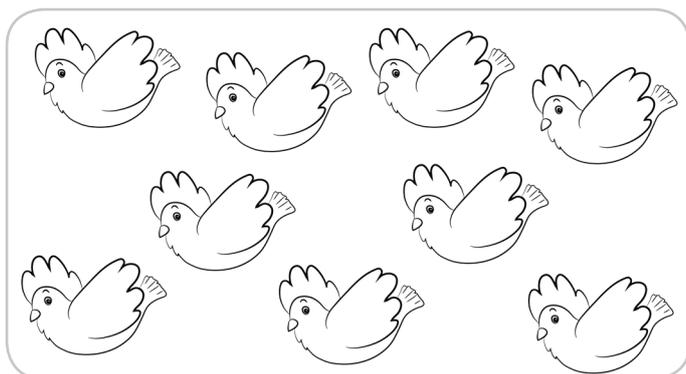
2 CONTA GLI ELEMENTI E COLORA IL CERCHIETTO COL NUMERO CORRISPONDENTE.



3 5 4



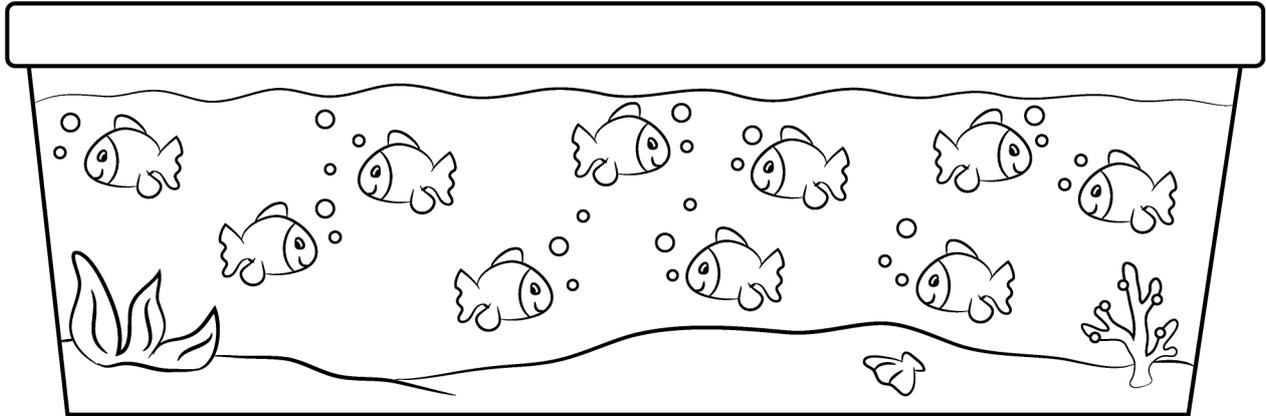
8 7 6



9 5 7

IL NUMERO 10

1 OSSERVA L'ILLUSTRAZIONE, CONTA E COMPLETA.



NEL MARE CI SONO _____ PESCIOLINI.

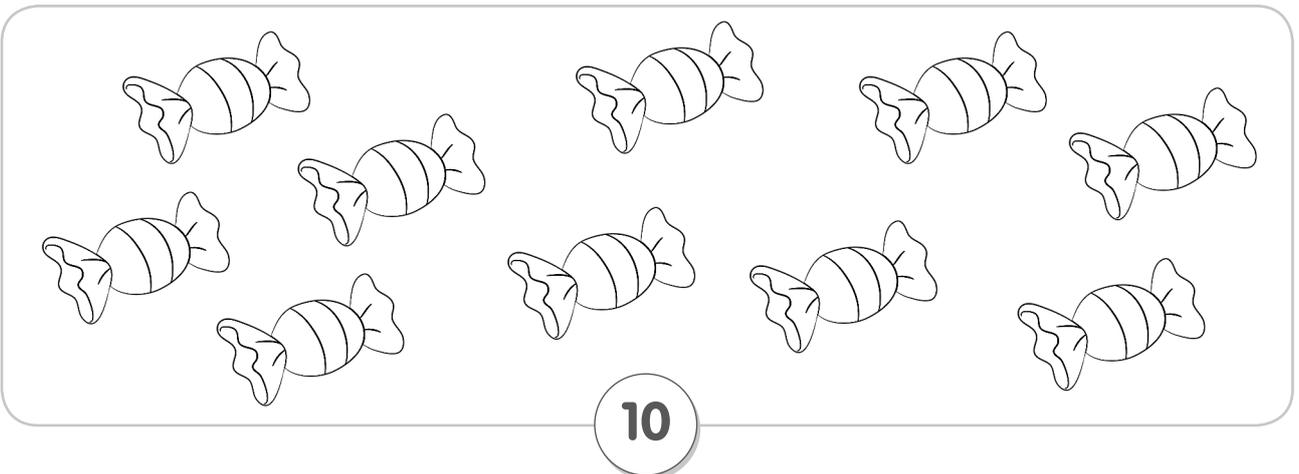
2 DISEGNA 10 CUORICINI.



3 DISEGNA 10 PALLONCINI.



4 CONTA E COLORA 10 CAMELLE.



MAGGIORE, MINORE, UGUALE

> MAGGIORE



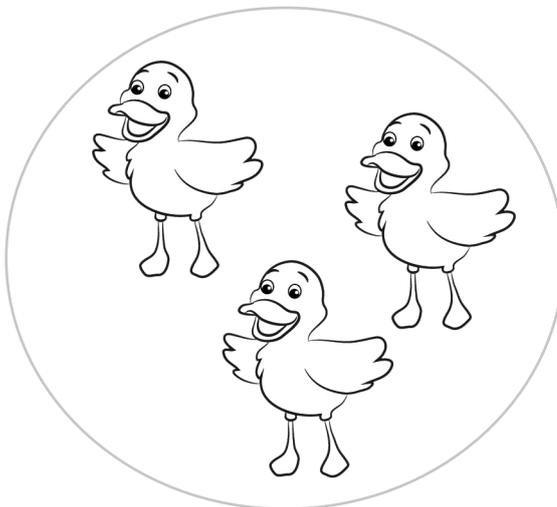
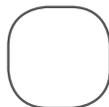
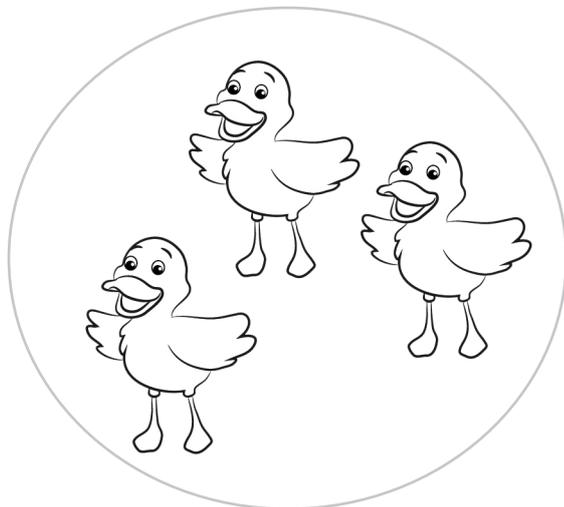
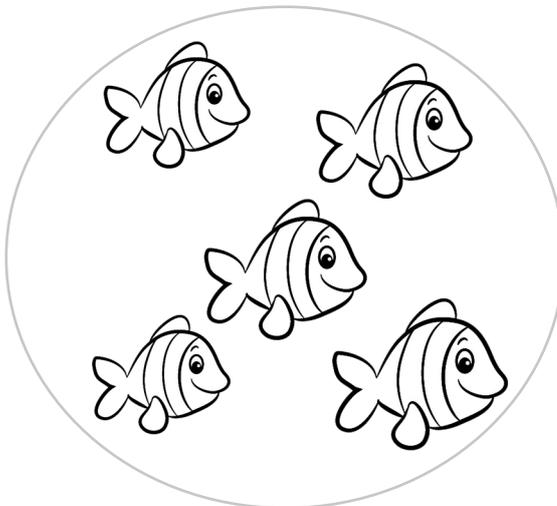
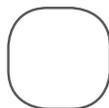
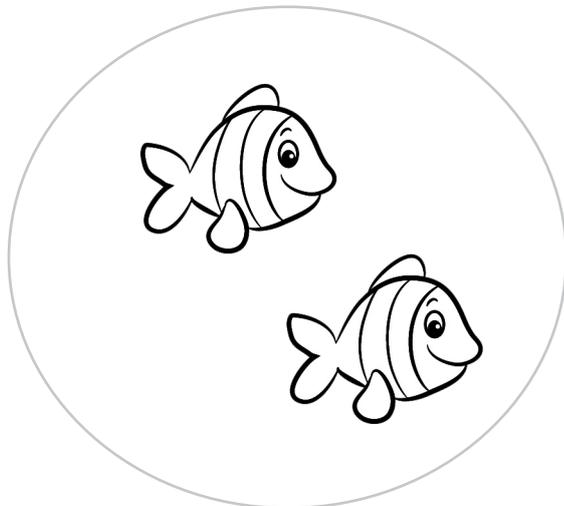
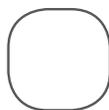
< MINORE



= UGUALE

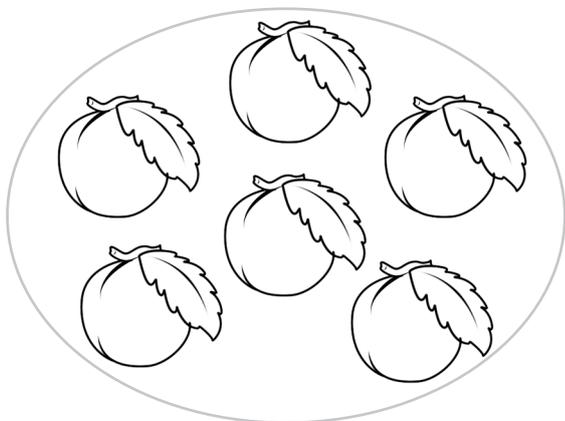


1 INSERISCI CORRETTAMENTE I SEGNI >, <, =.

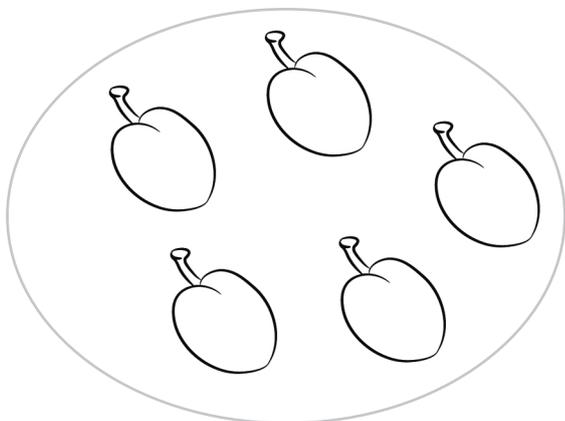
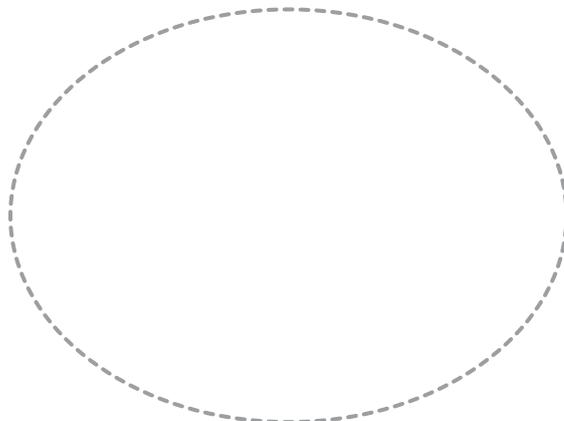


MAGGIORE

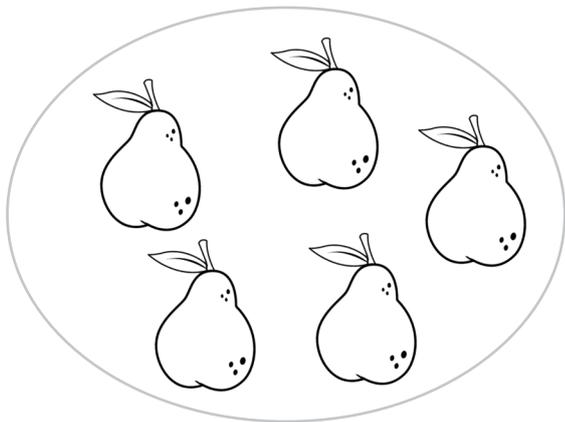
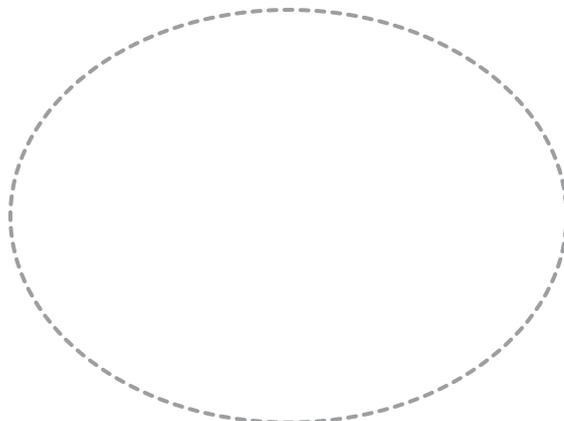
1 CONTA E COMPLETA.



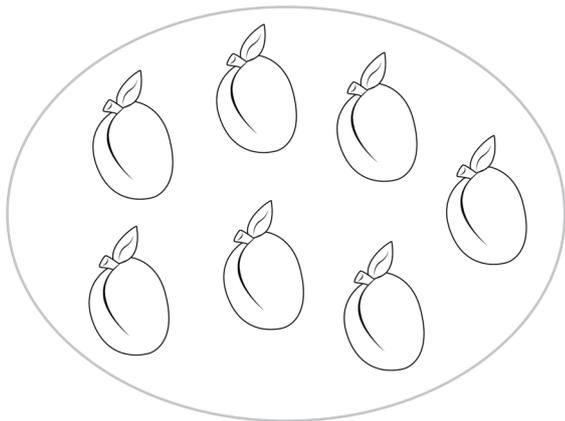
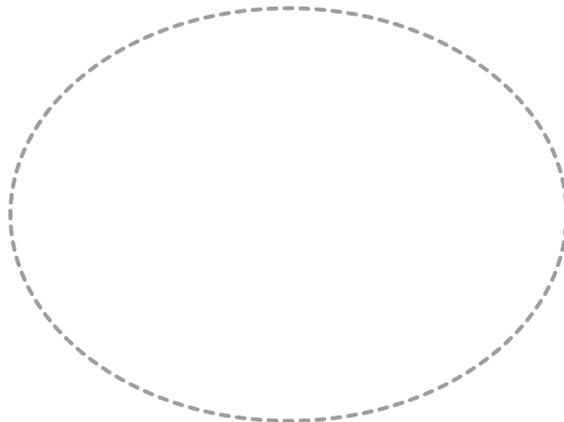
V



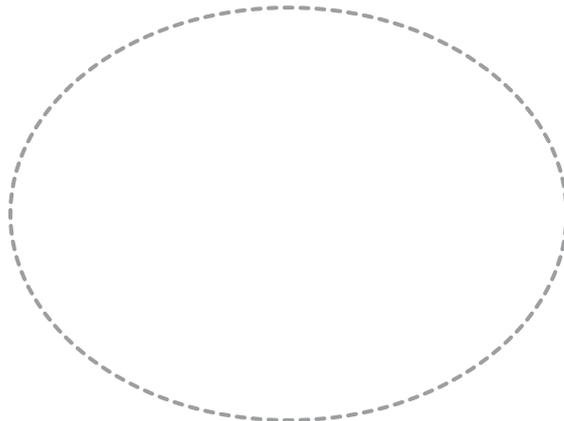
V



V

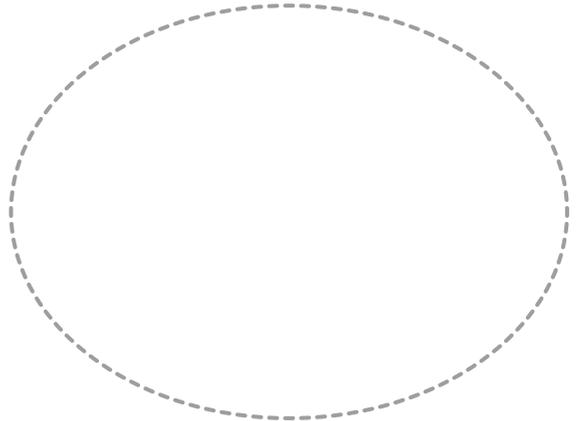
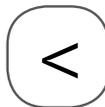
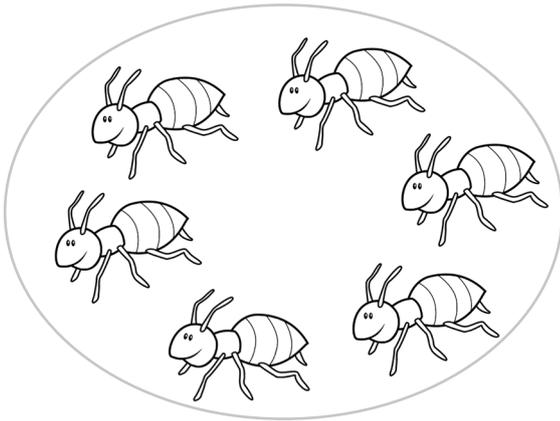
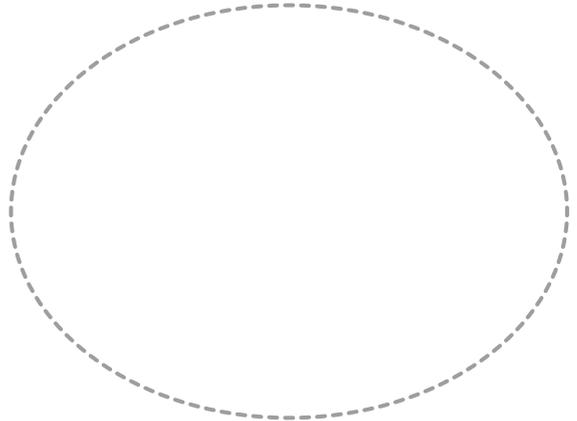
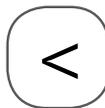
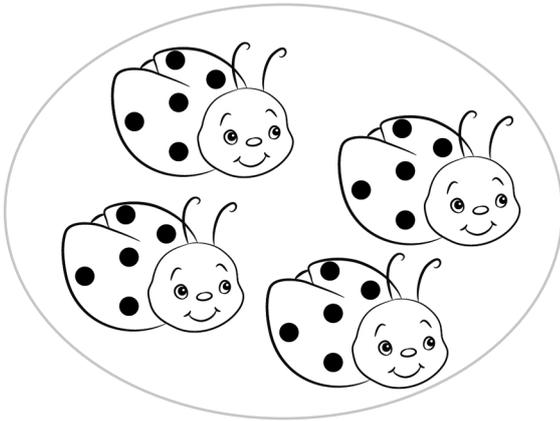
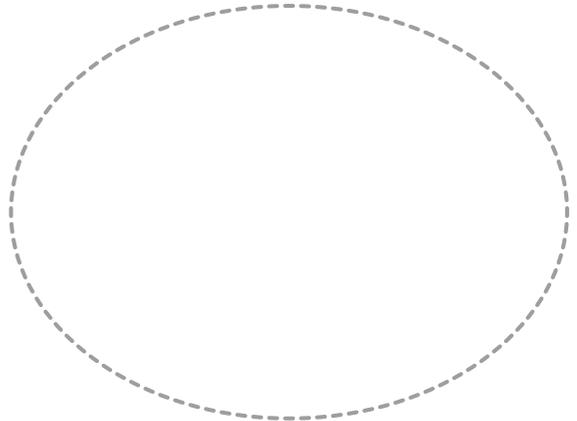
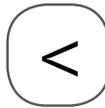
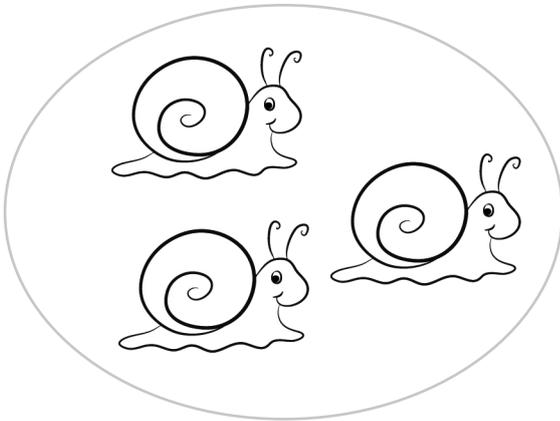
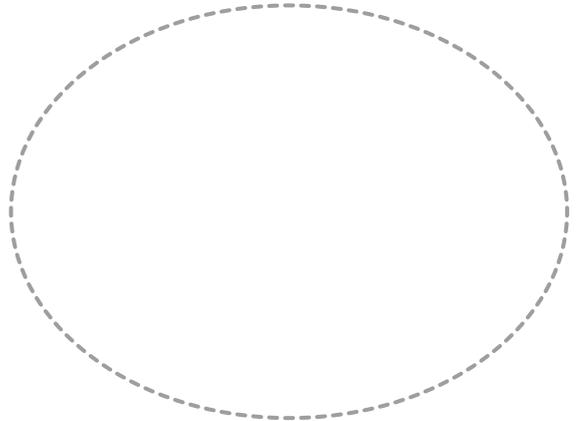
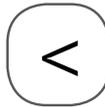
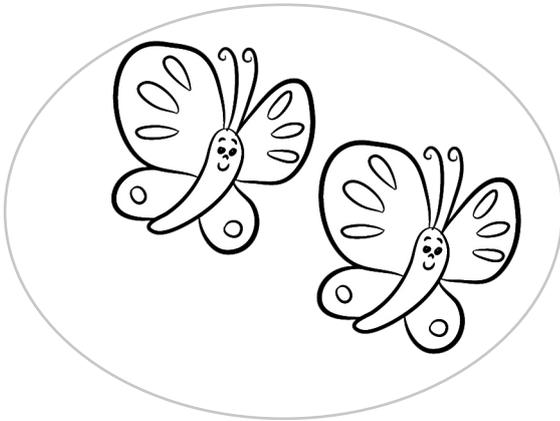


V



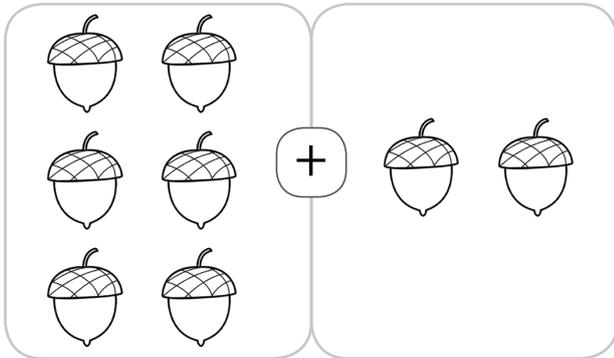
MINORE

1 CONTA E COMPLETA.

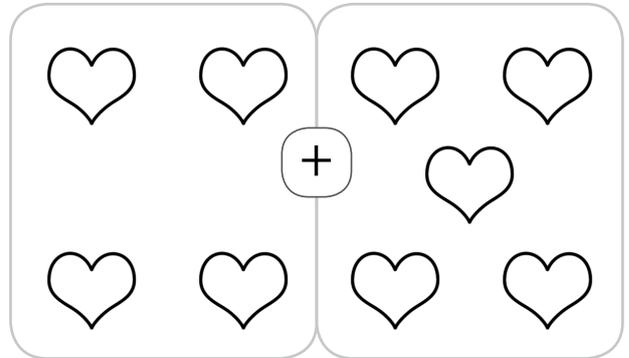


L'ADDIZIONE

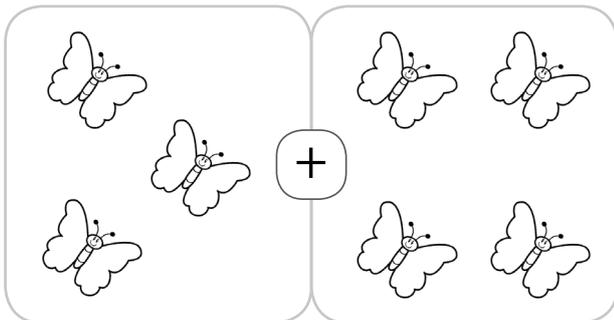
1 ESEGUI LE ADDIZIONI DISEGNANDO LE QUANTITÀ E SCRIVENDO POI IL NUMERO.



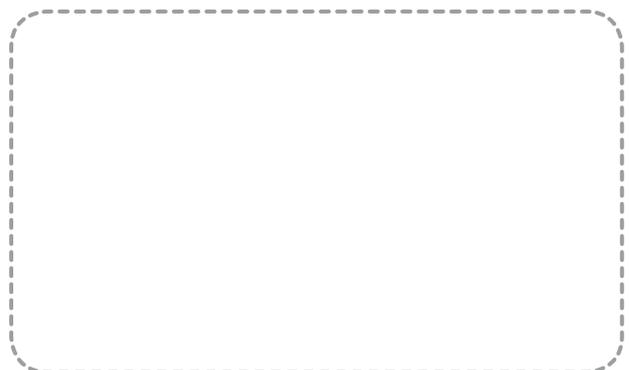
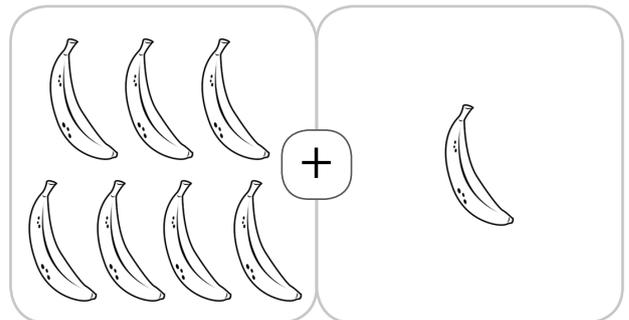
$$6 + 2 = \underline{\quad}$$



$$4 + 5 = \underline{\quad}$$



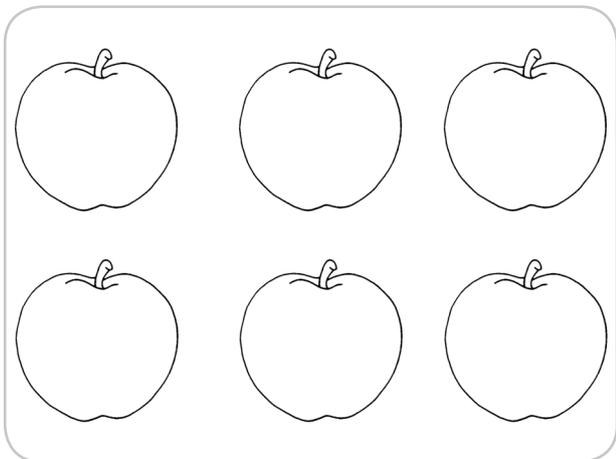
$$3 + 4 = \underline{\quad}$$



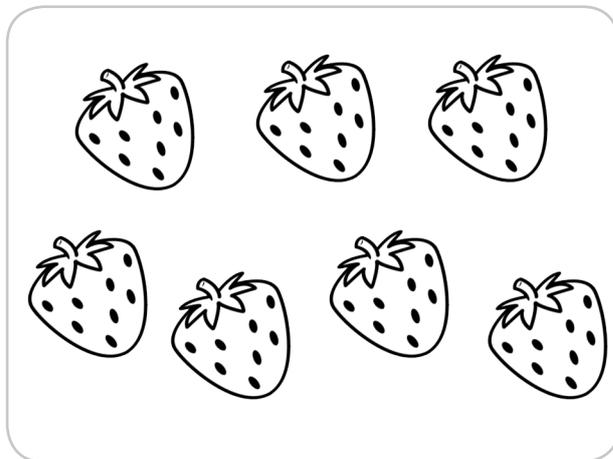
$$7 + 1 = \underline{\quad}$$

LA SOTTRAZIONE

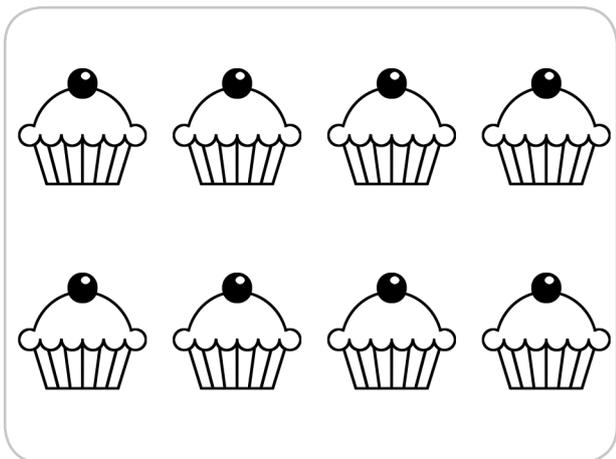
1 ESEGUI LE SOTTRAZIONI E SCRIVI I RISULTATI.



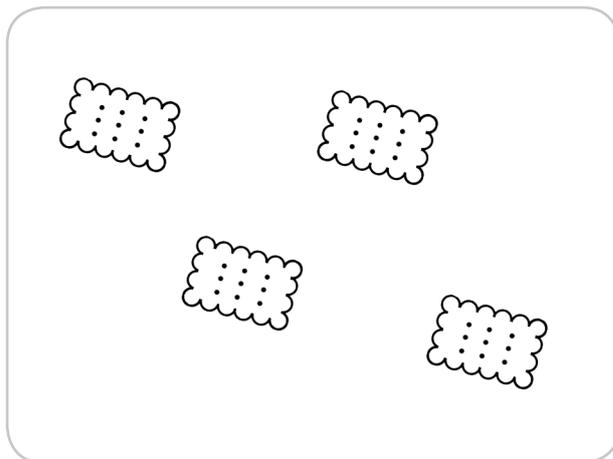
$$6 - 2 = \underline{\quad}$$



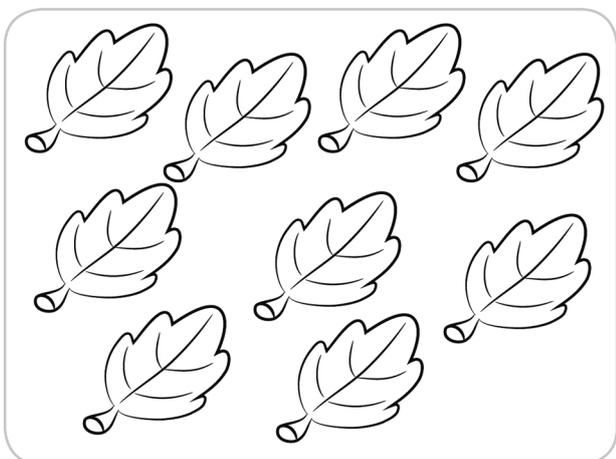
$$7 - 3 = \underline{\quad}$$



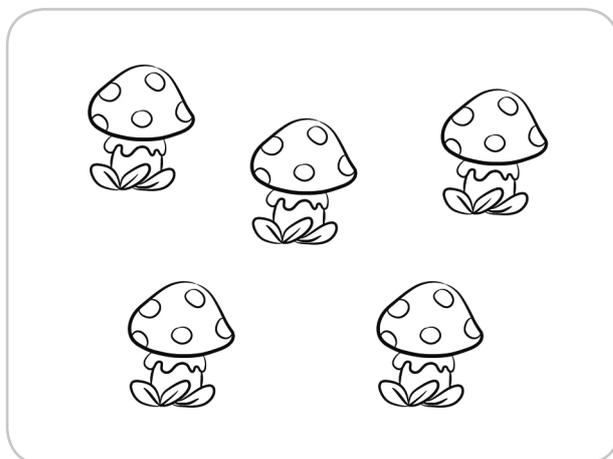
$$8 - 5 = \underline{\quad}$$



$$4 - 1 = \underline{\quad}$$



$$9 - 6 = \underline{\quad}$$



$$5 - 2 = \underline{\quad}$$

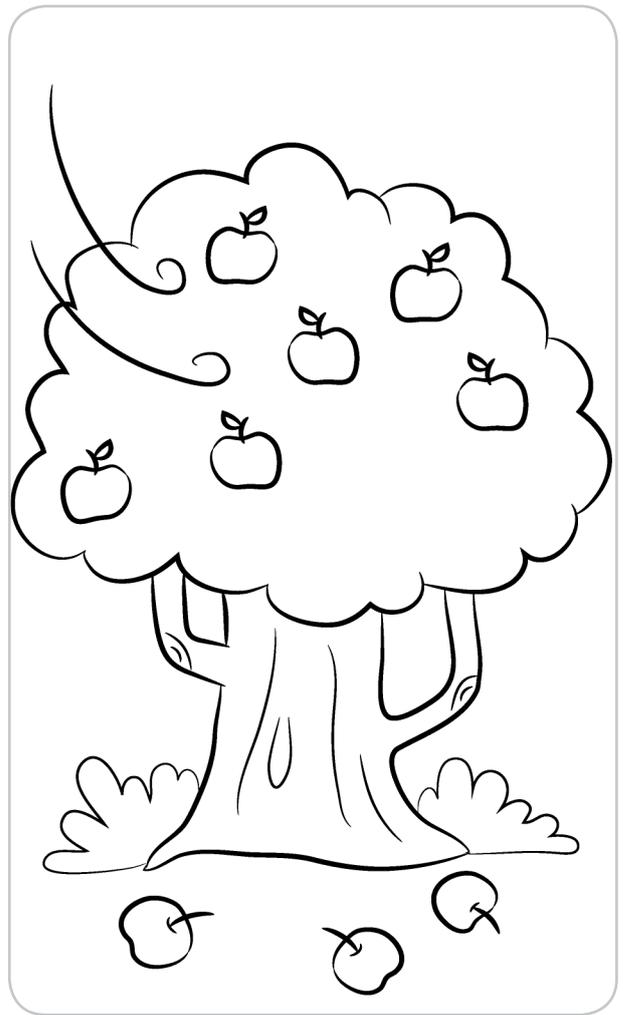
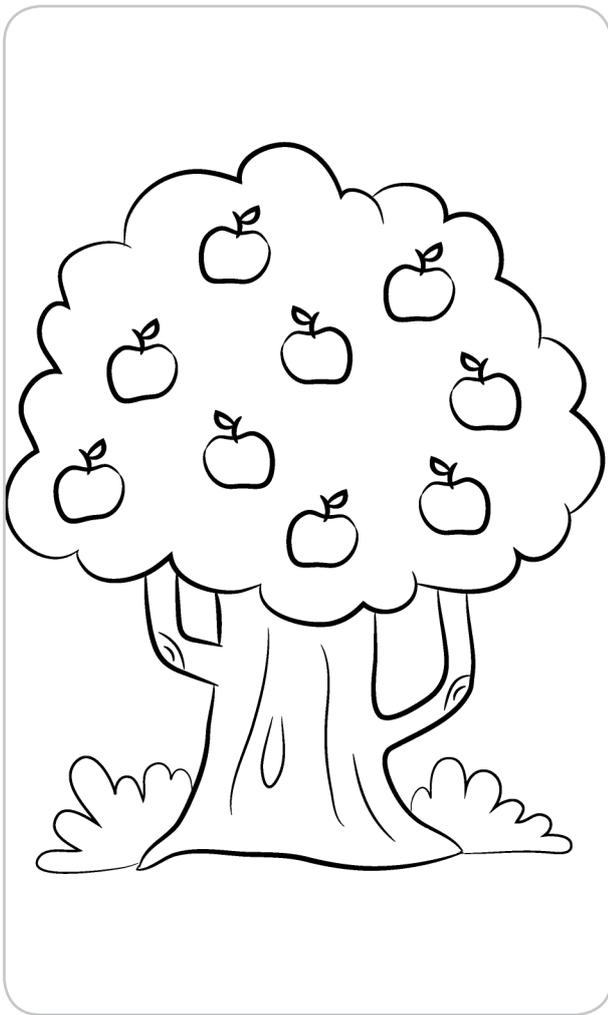
PROBLEMINO ILLUSTRATO

1 LEGGI IL PROBLEMA, OSSERVA, COLORA E SPIEGA A VOCE.

SUL MELO C'ERANO 9 MELE.

IL VENTO NE HA FATTE CADERE 3.

• QUANTE MELE SONO RIMASTE SULL'ALBERO?



2 SCRIVI L'OPERAZIONE E CALCOLA.

_____ - _____ = _____

RISPOSTA _____